AMIGA DREAM CD

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

104 pages

CD Dream
Le magazine de la CD-32

Dossier : Le piratage

ECTS : 200 previews !

EXCLUSIF

Labo

Gratuit ! 300 démos-CD Gremlin

Bons plans : gagnez jusqu'à 100 fois le prix du magasin.

L 2306 - 7 - 35,00 F

A1230 TURBO
A1230 SCSi
Flipper
EGVP invente l'AMIGA
HAUTES PERFORMANCES
A4008
DSS+

TBC+
Vision 24
GVP crée
"L'AMIGA
HAUT EN
COULEURS"
IMAGE
FX
GVP
CIS

Edito

Aujourd'hui, nous vous proposons trois editos en un. Comment ? Mais c'est très simple, [illegible]

Som

5 *Disquette*

Canon studio, un logiciel d'impression très canon, 3 jeux de dés, Datz un jeu d'ecolier, Calendar un calendrier du futur ! Hemroids, un super jeu d'arcade

5 *Actualités*

On vit vraiment une époque formidable

16 *Bande dessinée*

Sans parole

par Mouloud Ouaïd

17 *Bons plans*

C'est quoi ton plan ?

T'occupe c'est pas cher

Concours P. 49

Abonnements P. 50

18 *Dossier*

Les aventures du capitaine Crochet et des pirates informatiques

15 *Pleins feux*

So long Georges...

18 *Reportage*

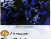
ECTS : Elle Craint Ta Soeur !

17 *Jeux*

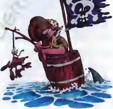
Blinis a steel sky, Sobre team, Y'a

qu'à 240, Amour guidon, Mange c'est cher (united), Statix Danielle, Mega moche (Yvonne)

maire

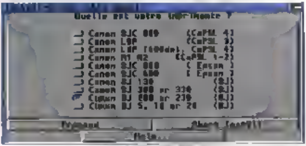


Quelle sera en octets par seconde la plus grande valeur donnée par le log del Diskspeed 4.2, la mère, sur la première partition du disque dur (et réciproquement). Réponse le mois prochain.



Encore et toujours une disquette incroyable pour ce numéro 7 d'Amiga Dream qui comporte ce mois-ci : un package complet qui vous permettra d'utiliser à fond toutes les imprimantes Canon ; trois jeux de dés : Dotz pour vous rappeler que vous avez été un écolier ; Calendar pour tout savoir sur les jours à venir ; et enfin Hemmroids, un fabuleux jeu d'arcade.

CanonDisk



Installation de CanonDisk

Suite au dossier imprimantes ayant suscité un nombre important de demandes, Amiga Dream vous offre un "package" complet pour exploiter au mieux toutes les imprimantes Canon. Ces logiciels ont été développés par Wolf Faust et

Calendar

sont compatibles avec tous les Amiga possédant le kickstart 2.0 ou supérieur. Les pilotes d'imprimantes Canon fournis sur cette disquette fonctionnent également sous système 1.3, mais en étant exécutés depuis le CLI.

Installation

Canon Studio

Disque dur : démarrez votre Amiga et insérez la disquette Amiga Dream. Double-cliquez sur l'icône "CanonDisk.dearch" et patientez quelques minutes. Ouvrez le disque RAM où vous trouverez un répertoire nommé "CanonDisk" que vous ouvrirez également. Enfin double-cliquez sur l'icône "Instal Français" se trouvant dans ce dernier répertoire.

Pas de disque dur : démarrez l'Amiga sur une copie de votre disquette Workbench. Insérez la disquette Amiga Dream et lancez "CanonDisk.dearch". Consultez ensuite en RAM, dans le répertoire "CanonDisk", le fichier "Lisez-moi" pour savoir comment libérer 135 Ko sur votre disquette Workbench.

Lancez ensuite "Instal Français" et demandez la copie de Canon studio et la documentation sur une disquette (que vous aurez préalablement formatée), tandis que les pilotes d'imprimantes seront eux mis sur votre Workbench dans le répertoire "Prefs".

Canon studio

C'est un utilitaire d'impression graphique. Les images sont imprimées directement à partir du disque, sans qu'une grande quantité de mémoire soit nécessaire. Ainsi, il est possible d'imprimer une image de 10 Mo. Avec une imprimante couleur, vous pouvez même imprimer en 16,7 millions de couleurs ! Avec une imprimante monochrome, l'impression se fait en 256 niveaux de gris. Canon studio ne fonctionne, dans cette version, qu'avec les imprimantes Canon. Pour obtenir une version compatible avec toutes les imprimantes, il faut commander le *Studio printer software* de Wolf Faust (voir la documentation sur disquette).

FontShop

BJ FontShop

Cet utilitaire permet de télécharger différentes polices de caractères dans votre imprimante.

Jeux de dés

Superbe jeu programmé par Olivier Thi. Jeu de dés est un Yathzee, un yams et un im/pair. La documentation en français est disponible dans le programme. Jeu de dés est shareware. Si celui-ci vous plaît, n'hésitez pas à encourager

L'auteu[illegible] ses coordo[illegible] documentation.

Calendar

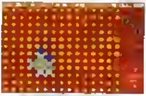
CALENDAR

Connaissez vous exactement le jour de votre naissance ? David [illegible] vous permet de le découvrir grâce à son calendrier perpétuel.

Hemroïds

Asteroids, cela vous dit quelque chose ? Précurseur des jeux [illegible] a côté avec le Pacman, le Casse-briques et le Space Invaders, Asteroids est un jeu de légende. Amiga Dream vous offre la version quasi-originale [illegible] mêmes graphismes [illegible] même [illegible] Pour les [illegible] un Amiga 1200 [illegible] 4000 [illegible] est important de [illegible] AGA. La marche à suivre est simple. Allumez votre ordinateur (avec la disquette Amiga Dream à l'intérieur) tout en appuyant sur les deux boutons de la souris. Un superbe menu doit apparaître. Choisissez le bouton "Boot option" et cliquez (dans la colonne de droite prénommée "Chic type") sur "Original". Sélectionnez ensuite "Use" puis "Boot" en bas à gauche. La disquette devrait démarrer normalement et le jeu fonctionner parfaitement !

Dotz



Vous connaissez ce jeu pour y avoir passé des heures en cours de maths. Le principe est simple : chaque joueur dessine à tour de rôle un segment sur une feuille quadrillée jusqu'à ce que l'un d'entre eux complète un carré. Dans ce cas, il marque un point. Attention, les heures passent vite !

Ne soyez pas cave !

[illegible]

AGENDA

• Deuxième Foire Expo CIEV
28 mai 1994
Salle des fêtes 62800 Liévin
France
Petit salon informatique consacré à l'Amiga.

• Consumer Electronic Show
23-25 juin
Chicago, USA.
Tout sur la technologie grand public : consoles, consoles et encore consoles

• Amiga DP Show 94
4 septembre 1994
Grenoble, France.
Salon du domaine public regroupant associations, vendeurs et développeurs.

• Live 94
20-25 septembre 1994
Earls Court, Londres
Angleterre
L'équivalent européen du CES américain pour découvrir les loisirs de demain

• All formats computer fair
8 octobre 1994
Telford Recreation Center
Shropshire, Angleterre.
La fête de tous les formats

• BBC Big Bash
6-9 octobre 1994
NEC Birmingham, Angleterre.
Grand messe du jeu vidéo et de la réalité virtuelle.

• Future Entertainment Show
28-30 octobre 1994
Earls Court, Londres
Angleterre
Le plus grand salon de jeu vidéo en Angleterre

• Amiga Expo
Novembre 1994
Paris
3 journées entièrement dédiées à l'Amiga

Amiga VGA

Des rumeurs font état d'une nouvelle machine en test chez Commodore. Il s'agirait d'un Amiga équipé d'un processeur graphique super VGA. L'information peut ne pas être fausse telle qu'elle nous paraît. Commodore misant énormément sur la console et la future technologie AAA étant très coûteuse, le standard super VGA constituerait une excellente alternative pour une nouvelle console ultra haut de gamme.

Mesquin

Un récent sondage effectué en Grande Bretagne indique que seulement 21% des adultes trouvent les ordinateurs simples d'utilisation. Parallèlement, 68% des adultes pensent que les enfants passent trop de temps devant les ordinateurs. Les mauvaises langues ne se gênent pas pour dire que la jalousie n'est pas absente dans l'avis des 79 % d'adultes qui n'y comprennent rien à l'informatique et qui pensent que les adolescents y consacrent trop de temps...

Hip hop Hp

La division imprimante de Hewlett packard annonce la disponibilité d'une série de drivers Amiga pour toute sa gamme d'imprimantes : 1200C, 550C, Laser, Paintjet... Ces pilotes d'imprimantes sont configurés pour produire une impression à vitesse maximale pour un nombre maximum de 4 096 couleurs.

Mariage

ELECTRONIC ARTS

Electronic arts, géant incontesté des jeux vidéo aux Etats-Unis, vient d'absorber Broderbund. Société ancienne, Broderbund a connu son heure de gloire au temps des 8 bits avec des titres comme *Choplifter* ou *Lode runner*. Après quelques années à vide, Broderbund s'était récemment refait une santé avec la série des *Prince of persia* et une jolie gamme de logiciels éducatifs. C'est donc sur une entreprise très saine qu'Electronic arts a jeté son dévolu pour lancer un développement de pointe sur les futures machines.

Vidéo infarctus

Le calvaire des jeux vidéo n'est pas terminé : ils provoquent des crises épileptiques sur les sujets les plus sains, ils pervertissent l'esprit naïf de nos petites têtes blondes en affichant des scènes d'une violence extrême (gore, sang, mort)... et maintenant ils sont responsables des maux cardiaques de la population. C'est du moins ce qui ressort d'une étude menée conjointement par la "British heart association" et une association de consommateurs : *"regarder la télévision et jouer aux jeux vidéo prennent le dessus sur des activités comme le vélo, la marche ou n'importe quel autre sport. (...) Ce manque d'exercice affecte le coeur et peut entraîner, pour les enfants qui ne sont pas actifs, des problèmes de coeur encore plus graves que ceux de leurs parents"*. Bien entendu, les jeux vidéo ne sont pas les seuls incriminés. La télévision est aussi dans le collimateur de la BHA. Mais ce qui est vraiment très drôle est que les résultats de cette étude, baptisée "comment prévenir les maladies du coeur" sont disponibles pour le grand public... sur cassette vidéo !

Bouldérdash folie

Boulderdash vous connaissez ? Cet intemporel jeu de réflexion qui met en scène un petit bonhomme perdu dans une mine à la recherche de diamants a fait l'objet de dizaines et de dizaines d'adaptations commerciales et dans le domaine public. Deltrax PD en Angleterre, vient d'ailleurs de créer une collection de domaines publics baptisée *Boulderdash* et qui comprend tous les jeux de ce type sur Amiga. Aujourd'hui la collection compte... 153 disquettes ! Les amateurs vont adorer. Deltrax PD 36 Bodelwyddan Avenue, Old Colwyn, Clwyd LL29 9NP Angleterre.

VOUS ALLEZ VIVRE
UN VERITABLE
CAUCHEMAR...
DARKMERE

Une Époque Formidable

La rubrique des blasés de l'informatique, la rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner, la rubrique de ceux qui ne lisent pas Amiga Dream que pour l'informatique.

Vol de nuit
C'est l'histoire d'un couple habitant en banlieue parisienne. Un beau matin, monsieur découvre avec étonnement que sa voiture a disparu. Bien décidé à porter plainte, il s'aperçoit que celle-ci a regagné sa place devant la maison. Il est stupéfait et étonné, surtout à la vue du petit mot laissé sur le pare-brise : « désolé pour cet emprunt intempestif mais absolument nécessaire. Votre voiture nous a grandement aidés. Pour nous faire pardonner et vous remercier, nous vous offrons ces deux places pour l'opéra ». Deux places à 800 francs pour Madame Butterfly ! Le lendemain, monsieur et madame partent donc ravis vers deux heures du soir à la représentation... peu consternés à leur retour que leur belle maison avait été méthodiquement vidée de tous ses meubles ! Machiavélique.

Chat riche
Tiffer, un chat angora de 12 ans, vient d'hériter de la coquette somme de 4 millions de francs. Sa maîtresse, décédée à Seattle, lui a laissé tout légué y compris la maison. Celle-ci doit rester ouverte et entretenue à l'intention exclusive de Tiffer. A la mort du félin, le reste de l'héritage ira à une société de protection des animaux. ■

Who ?

The Who, groupe mythique, entretient son éternel succès. La société américaine R/GA Interactive travaille actuellement sur l'adaptation de leur célèbre opéra rock *Tommy* produit par le suprême Pete Townsend, guitariste du groupe. Des bruits indiscrets indiquent qu'il s'agira d'un flipper. Plutôt décevant pour un producteur aussi original...

Entité multimédia

L'école supérieure d'ingénieurs en électronique et électrotechnique vient de créer, en collaboration avec l'Institut national de l'audiovisuel, un mastère en ingénierie multimédia. Le mode, c'est quand même quelque chose.

T-Rex

CIS, importateur exclusif des produits GVP pour la France, annonce la disponibilité de deux nouvelles cartes accélératrices 68040 pour Amiga 3000 et 4000. Baptisées GVP A4008, ces deux cartes sont disponibles en 33 et 40 Mhz. Elles permettent de multiplier jusqu'à dix fois la vitesse de l'Amiga 4000. En tout, 4 à 32 Mo de RAM 32 bits peuvent être installés avec en option la possibilité d'y attacher une carte RAM acceptant jusqu'à 96 Mo. Enfin, la carte dispose d'un connecteur pour module d'extension. Le premier module disponible sera un contrôleur Fast SCSI2.

A la bonne franquette

Le milliardaire de l'informatique, Bill Gates, créateur de Microsoft, a épousé il y a quelques temps une de ses collaboratrices. La cérémonie du mariage a eu lieu sur son île privée de Lanai (Hawaï). Pour n'être pas dérangé, l'ami Bill a loué tous les hélicoptères des îles alentours, afin d'empêcher les journalistes de survoler ses noces. De même, un hôtel entier de 300 chambres a été réservé pour les 130 convives de la cérémonie (soit plus de deux chambres par personne). Voilà un homme qui sait recevoir.

Au nom du jeu

Nous vous parlions le mois dernier de la collection CD *Now that's what I call games* pour la CD 32. Son éditeur, Multimedia Machine, vient de se voir attaquer en justice par EMI, détenteur de la marque *Now that's what I call music* pour ses compilations CD audio. Devant l'ampleur de la menace, Multimedia Machine a tout de suite [illegible] marche arrière en rebaptisant les CD : Games 1, Games 2 et Games & Goodies.

Caligari

Dans le cadre du lancement de l'édition française de *Caligari 24*, CIS propose un programme de mise à jour pour tous les possesseurs des versions antérieures au prix de 540 francs, frais de port inclus. Outre un manuel en français de 260 pages, *Caligari 24* offre une série de nouvelles caractéristiques qui devraient séduire tous les passionnés : modeleur temps réel en perspective très intuitif, compatibilité avec les objets Sculpt, mappage de textures et d'environnements, nombre illimité de sources lumineuses, lissage paramétrable, animations hiérarchiques, prévisualisation fil de fer, sauvegardes aux formats IFF, IFF24 ou DCTV. En test le mois prochain.

Moniteur

Edi nous annonce l'arrivée du moniteur Microvitec 1438 autoscan, moniteur multisynch 14" disposant d'une fréquence horizontale de 15 à 38 Khz, ce qui le rend compatible avec toutes les résolutions de l'Amiga. Prix annoncé : 3 750 francs. Edi, Paris.

Lâcheur

Gold Disk, le géant du [illegible] sur Amiga, vient d'annoncer officiellement la suspension du développement de nouveaux titres jusqu'à un plus ample développement de la part de marché de l'Amiga. Les produits actuels continuent bien entendu d'être supportés sans restriction.

Monitor Man is back

Monitor Man est un nouveau personnage de jeux vidéo. Un personnage voué probablement à un succès colossal, puisqu'il se trouve désormais sur toutes les boîtes de jeux. Créé par l'Elspa, groupement d'éditeurs, Monitor Man donne un âge limite pour l'utilisation d'un jeu. En tout, quatre catégories sont indiquées : 0-10 ans, 11-14 ans, 15-17 ans et plus de 18 ans. Mark Strachan, directeur de l'Elspa s'explique : *"les jeux sur micros et consoles sont restés jusqu'à maintenant dédiés aux enfants. Cependant, un nombre constant de titres cible une frange plus âgée de la population. Dans cette optique, nous acceptons le besoin qu'ont certains parents de disposer d'une indication sur l'âge requis pour un jeu".* L'Elspa a donné, à titre d'exemple, un classement des grands hits de Noël dernier : *Sensible soccer* aurait été classé 0-10 ans, *Jurassic park* 11-14 ans, *Mortal kombat* 15-17 ans. C'est vrai à 18 ans les images de *Mortal kombat* sont difficilement supportables (arrête de rire, ça fait mauvais genre).

Schnell und pro

Vitepro recherche des traducteurs allemand-français et vice versa pour la conversion de manuels et ouvrages. Inutile de préciser qu'il faut savoir traduire de manière vite et pro. Vitepro, 42 rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves, tél. (1) 46 38 17 15.

en hausse

▲ **Sensible software**
Plus développeur européen de l'année ! ... Sensible software ... un poupe golf ... les derniers ... Sensible soccer CD-32 ... Cannon fodder. Un ... géant vient d'... avec Virgin pour un ... golf sur Amiga, une simulation de golf ... 18 trous !

▲ **US Gold**
Après les jeux de Winter ... US Gold vient de rafler les droits d'adaptation de la prochaine coupe du monde de football ! Les mauvaises langues chuchotent que le comité d'organisation de la Coupe du monde n'a sûrement pas vu l'adaptation des Jeux olympiques d'hiver sur Amiga.

▲ **Zool**
Après les casquettes, les T-shirts, les dessins animés, les BD, les ... à l'effigie de Zool, le smartie masqué arrive en borne d'arcade !

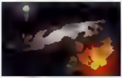
Overdrive CD

La ... le ... CD ... l'Overd... !

Devant le succès phénoménal de l'Overdrive, Archos récidive avec un produit plutôt révolutionnaire : l'Overdrive CD ! Destiné à l'Amiga 1200, Overdrive CD est un lecteur de CD permettant d'exploiter la plupart des jeux CDTV, les collections de programmes du domaine public, d'images, de polices de caractères, mais également les CD audio, les CD-Rom Pc et Macintosh et ... les CD de la CD 32 ! Dans ce dernier cas, la compatibilité est limitée par celles des systèmes, mais nous savons déjà que Pinball fantasies fonctionne ! L'Overdrive CD est disponible en deux versions : version autonome sur le port PCMCIA et en version connectable au contrôleur de disque de l'Overdrive, ce qui permet d'utiliser en même temps un disque dur et un lecteur CD-Rom sur le port PCMCIA de l'Amiga. Archos, Verrières le Buisson.

Le CD de l'espace

C... ... CD ... de ... de la terre, de l'espace et des programmes spatiaux de la Nasa. Plus de 5 000 textes décrivant ces programmes avec la possibilité de faire des recherches sur des mots-clés. Pour finir, le CD comprend une série de sharewares ayant trait à l'astronomie.
Dans le même ordre d'idée, Virtual reality laboratories prépare la version 5.0 de Distant suns. Ce logiciel d'astronomie qui répertorie tous les astres du système solaire, propose désormais de fantastiques possibilités : animation du système solaire, ... à la navigation ... génération des planètes en 3D, référencement de 591 étoiles et planètes, banque d'images en 256 couleurs ! Virtual reality laboratories, 2341 Ganador Court, San Luis Obispo, CA 93401, USA.



Mort subite

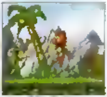
Une minute de silence pour le magazine Amiga force qui vient de rendre l'âme. Entièrement dédié aux jeux vidéo, le numéro 16 n'a pas résisté à la concurrence rude sur le marché de la presse Amiga en Angleterre.

Aciid !

Pour ceux qui possèdent un lecteur de CD sur leur Amiga et qui aiment la techno (est-ce réellement compatible ?), Pure technology propose un CD composé de 3 000 samples. Essentiels pour la techno cave, house, acid, ces samples sont tous inédits et originaux et ne sont pas du domaine public. Pure technology, PO Box 997, Rhyl, Clwyd LL18 4WA, Angleterre.

Combat pack

La pack mania a encore frappé chez Commodore. La filiale anglaise propose en effet le Computer combat pack, un ensemble composé d'un Amiga 1200, du traitement de textes Wordworth II, d'un agenda électronique, de Personal paint et des trois jeux Brian the lion, Zool II et Total carnage.



Clubs et Assoces

Impact

Impact multimédia est une nouvelle association dont le principal objet est de mettre en œuvre les capacités de l'Amiga au service du multimédia. L'association est équipée d'Amiga 1200 et bénéficie du soutien logistique du Service universitaire audiovisuel lui-même équipé en Beta, U-Matic et station Silicon graphics. Impact multimédia, 1bis, boulevard Saint-Antoine, 13380 Plan de Cuques.

Pixel art

L'Amiga est également représenté en Indre et Loire grâce à Pixel art. Les fanatiques de l'Amiga, artistes, graphistes, programmeurs, se retrouvent au sein de cette association qui organise régulièrement des concours et des expositions et offre toute une série de services autour de l'Amiga : montage, digitalisations, etc. Pixel art, 37, rue Manet, 37300 Joué-Lès-Tours.

Fanzine's story

Amiga stérapodes

Amiga stérapodes, le fanzine qui tient ses promesses (une fois tous les mois) nous est parvenu. Au sommaire : une interview de Jordy et des Nuls, vraiment bien documentées. Après enquête, le directeur fantôme de cette publication, présent le mois dernier au sein même de la rédaction d'Amiga Dream, serait peut être un producteur ou [illegible], consacrant ses heures perdues à l'Amiga... A noter qu'*Amiga stérapodes* est disponible avec une disquette comprenant le jeu *Mamifer* (déjà paru sur la disquette Amiga Dream) agrémenté de nouvelles figurines plutôt hots... Ils n'ont vraiment rien [illegible] dans le [illegible].

Final frontier

Les fans d'*Elite II frontier* peuvent se réjouir. Un fanzine complet dédié à ce jeu vient de voir le jour (en anglais, hélas). Il s'agit de *Final frontier* distribué qui, vous l'aurez compris, est distribué sur une disquette. Au sommaire : astuces, astuces et encore astuces. Une excellente idée, juste avant l'arrivée de la version CD-32 de ce jeu culte. Infinite frontiers, PO Box 8966, Great Barr, Birmingham B43 5ST, Angleterre.

The fun flash cool !!

Le numéro 10 est disponible. Verdict : toujours aussi drôle avec un carnets de bêtes, le glossaire du parfait petit neuvième classe et un dossier plutôt chaud sur la presse Amiga. TFFC!!, c/o Franck Moreau, 132, rue Jean-Follain, 50000 Saint-Lô.

FTK mag

Le numéro 3 d'*FTK mag* est enfin là. Plus beau, plus épais... et plus cher (5 francs). A remarquer un éditorial fleuve et plutôt lucide sur l'état de l'Amiga, une histoire originale de la musique, un coup de gueule sur la prolifération du piratage dans les magazines Amiga et un comparatif Amiga/PC largement illustré par des scènes de *Street fighter*. Pour connaître le verdict, achetez donc *FTK mag*. Fanatik, 117 rue Lambrecht, 59500 Douai.

en baisse

Mon
[illegible] de deuil chez [illegible] Thomas W[illegible] [illegible]teur de la [illegible] vient de mourir à l'âge de [illegible] ans.

Rally
Le très attendu *Rally* d'Europress software, déjà sorti sur PC, sortira finalement pas le jour sur Amiga. La source officielle, la conversion, même sur A1200, est techniquement trop complexe. [illegible] nature va !

Jaguar
Acclaim a refusé d'adapter Mortal Kombat sur la console Jaguar d'Atari. Trop tard, fait vraiment la tête.

[illegible] [illegible] nous [illegible] au 46 23 94 4[illegible] ou [illegible] au 4[illegible] 2[illegible] 84 00

Viewblaster

Le *Viewblaster* est une nouvelle caméra à peine plus volumineuse qu'une mandarine et destinée à l'Amiga. Légère, de la forme d'un micro, elle se "colle" n'importe où : sur un moniteur, contre un mur ou sur votre unité centrale. Idéale pour le multimédia ou les numérisations, elle se connecte à toutes les cartes vidéo du marché et constitue une alternative avantageuse au matériel professionnel. Produit par Multimedia today, 4 boulevard St Lazare, 1210 Bruxelles.

Protext

La version 6 de Protext (Amiga), célèbre traitement de textes anglais, vient de voir le jour. Disposant d'un correcteur orthographique et d'un dictionnaire des synonymes, *Protext* permet une intrusion avancée dans le monde de la PAO : feuilles de style, support des fontes vectorielles, import d'images (PCX, IFF, GIF et JPG), impression avec driver postscript, sans compter les fonctions plus classiques : notes de bas de page, index, addition de chiffres, publipostage, etc. Amor, 611 Lincoln Road, Peterborough PE1 3HA.

Hollywood

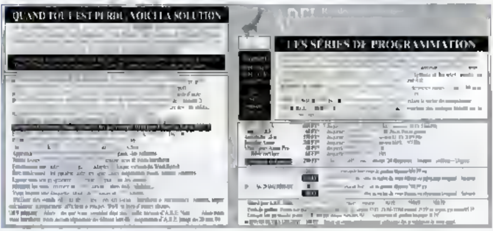
L'univers des géants d'Hollywood sur le marché des jeux vidéo est proche. MCA Universal vient d'entrer dans le capital d'Interplay (*Lost Vikings*, *Battlechess*). Un choix qui permet à Universal de suivre de plus près l'adaptation de ses licences et qui ouvre à Interplay de fabuleuses portes pour le développement de CD. Les autres studios sont aussi dynamiques : Columbia par l'intermédiaire de Sony a ses entrées chez Psygnosis, 20th century fox, Paramount et la Warner ont toutes de jeunes divisions "interactives" et Walt Disney fait des jeux aussi géniaux que ses dessins animés. La bataille sera rude.

Il jouait sur l'Amiga debout

L'association Aliv a organisé le 24, 25 et 26 mars trois journées portes ouvertes dans le magasin Avc à Nice sur le thème "musique Midi et enregistrement direct to disk sur Amiga" (en d'autres termes, directement sur le disque dur de l'ordinateur). Plusieurs stations dédiées à la numérisation et au direct to disk ont été présentées grâce au soutien logistique de Xanadu (ADC16) et SB Musique. Côté séquenceur, *Bars'n'Pipes* et *Superjam* ont remporté un succès certain grâce à des séquences musicales de grande qualité. Devant la réussite de cette manifestation, Aliv prévoit d'organiser de nouvelles journées portes ouvertes. Amiga Dream vous tiendra informé des manifestations à venir.

Attention au guru

The Amiga guru book de Ralph Babel, distribué par la société Someware, est sans nul doute un des ouvrages de référence les plus complets sur la programmation de l'Amiga. Organisé en trois grandes parties : la programmation en générale sur l'Amiga (en C ou en assembleur), les fonctionnalités internes et les utilisations du système d'exploitation et enfin et surtout AmigaDOS et autres sujets associés, ce recueil de plus de 730 pages est une source unique d'informations et d'astuces pour les programmeurs aussi bien débutants que chevronnés et ceci quelque soit le langage de programmation utilisé. La partie consacrée à l'AmigaDOS est d'ailleurs bien plus détaillée que tout autre ouvrage sur ce sujet existant à ce jour et mérite à elle seule l'achat de ce livre. Le style concis et néanmoins bourré d'humour facilite la compréhension des différents chapitres qui, de plus, sont illustrés par de nombreux sources très pratiques. En fait, le seul reproche que l'on pourrait faire à ce livre c'est d'être entièrement (mais on commence à en avoir l'habitude) en anglais. Disponible chez tous les bons revendeurs ou directement par correspondance chez Someware, Amor.



l'Amiga surmultiplié
OVERDRIVE
OVERDRIVE CD
AMEN-32

BOOM
CHTONK
TU NE PEUX PLUS M'ECHAPPER !
DAMNED !!! PLUS QU'UNE SOLUTION !
?
LA FUITE !
TE COUCHER
ENVIE !

BONS PLANS des super affaires

DES OFFRES EXCEPTIONNELLES RÉSERVÉES AUX LECTEURS D'AMIGA DREAM !

Les offres ci-dessous sont réservées exclusivement aux lecteurs d'Amiga Dream. Vous y trouverez des occasions exceptionnelles à ne manquer sous aucun prétexte ! Pour en profiter, deux méthodes :

lorsque vous achetez directement en boutique, présentez le magazine lors de votre achat.

lorsque vous achetez par correspondance, envoyez un bon découpé ci-dessous avec votre commande et votre règlement (attention, n'oubliez pas les frais d'envoi et de gestion).

Rapportez vous aux présentes du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique. Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 27 mai, date de la sortie du prochain numéro... n'attendez pas !

Afiv

20% [illegible] le tirage papier d'images Amiga.

10% de réduction sur tous les CD-Rom.

Afiv 10 rue Lépante 06000 Nice, tél. (16) 93 [illegible]

Artiodactyl France

[illegible] Offre [illegible]

[illegible]

Axe Informatique

30% [illegible] Amiga 1200 [illegible] pour les 5 premiers [illegible]

Axe [illegible] rue [illegible] 13006 Marseille, tél. (16) 91 48 40 45

Cuda

5 % de réduction sur lecteur haute densité XLE.

5 % de réduction sur le Disk Expander.

5 % de [illegible] la nouvelle carte accélératrice [illegible] Mhz pour A1200.

[illegible]

Cuda [illegible] 75009 Paris, [illegible] 47 60

Duchet computers

Duchet [illegible] logiciels [illegible] catalogue [illegible] avec le valeur [illegible] commande.

Duchet computers, 51 [illegible] George Road Chepstow NP16 5 [illegible] tél. 19 44 [illegible] 780.

Edi

3% [illegible] présentes dans la publicité (lorsque CD-32 et FMV).

10% de réduction sur le lecteur [illegible]

[illegible]

Ou [illegible] offerte au prix exceptionnel de 170 francs.

Edi, BP 202, 75625 Paris Cédex 13, tél. (1) 46 [illegible]

Fbi

Disque dur 1 Go : 3 290 francs (au lieu de 420 Mo au prix du 340 Mo).

Quantum 540 Mo : 4 490 francs (soit plus de 25 % de réduction sur le prix public).

AmiQuest 80 Mo : 1 390 francs (soit le 80 Mo au prix du 60 Mo).

Fbi [illegible] Ambleinvilliers, 92[illegible] Verrières-le-Buisson, tél. (1) 60 [illegible] 12 23.

Fds

[illegible] (sauf 333) pour 8 [illegible]

3 [illegible] (sauf 333) pour 16 [illegible]

[illegible] 134, 59453 Lys Lez Lannoy [illegible]

Floppy

[illegible] commande, Floppy [illegible] DP [illegible] Puggles.

Floppy [illegible] avenue du Maréchal Juin [illegible]

France festival distribution

[illegible] 55 F présenté dans la publicité [illegible] disquette [illegible] offerte.

[illegible]

Ifa

[illegible] pour 10 commandées.

[illegible] pour plus de 500 francs [illegible]

Ifa 508 [illegible] 64000 [illegible]

Infologs

[illegible] que dur 340 Mo au prix [illegible] 50 francs.

[illegible] 13005 [illegible] 43 81 79

Jessica

[illegible] 400 [illegible]

Jessica [illegible] bd de la Madeleine, 06000 Nice, [illegible]

Orion diffusion

[illegible]

Orion [illegible] BP 2[illegible], 61000 Alençon Cédex, tél. (16) 33 26 29 21

Phase

15 % de réduction sur [illegible]

10 % de réduction sur le digitaliseur Vidi 24 RT.

10 % de réduction sur la carte accélératrice [illegible]

Le digitaliseur [illegible] au prix exceptionnel de 500 francs.

Phase Galerie "Le Square" 93 avenue du Général Leclerc 75014 Paris, tél. (1) 45 45 78 00

Phoenix DP

10% de [illegible] disquettes de domaine public.

10% de réduction sur les CD pour Amiga.

Phoenix [illegible] BP [illegible] 64000 Pau Cédex, tél. [illegible]

Silicone DP

3 disquettes [illegible] 10 disquettes achetées.

Silicone DP 3 bd des Arcades, 34000 Montpellier, tél. (16) 67 58 35 60.

Softone

[illegible] au prix de 1 990 francs au lieu de 2 [illegible] francs.

Boîte de 100 disquettes francs 1 [illegible] francs au lieu de 190 francs.

10 de remise sur les titres CD pour Amiga et PC.

[illegible] 4 Mo en 32 bits au prix exceptionnel de 1 150 francs.

Lecteur CD-Rom double vitesse pour PC au prix incroyable de 1 [illegible] francs.

Softone [illegible] 44[illegible] [illegible] 99

Liste des annonceurs

[illegible] p. 52, [illegible] p. 73, Phoenix [illegible] p. 93, Silicone DP [illegible] p. 57

Amiga Dream N°7 — Les bons plans d'Amiga Dream

Amiga Dream N°7 — Les bons plans d'Amiga Dream
Amiga Dream N°7 — Les bons plans d'Amiga Dream
Amiga Dream N°7 — Les bons plans d'Amiga Dream
Amiga Dream N°7 — Les bons plans d'Amiga Dream
Amiga Dream N°7 — Les bons plans d'Amiga Dream
Amiga Dream N°7 — Les bons plans d'Amiga Dream

Le piratage nuit gravement à la santé de vos machines

Vous le réclamiez depuis pas mal de temps, le voici : le dossier sur le piratage informatique. Fonctionnement, effets, remèdes, réactions de quelques grands noms du monde de l'informatique, vous saurez tout sur les flibustiers de la high tech ou en d'autres termes sur cette nouvelle forme de délinquance.

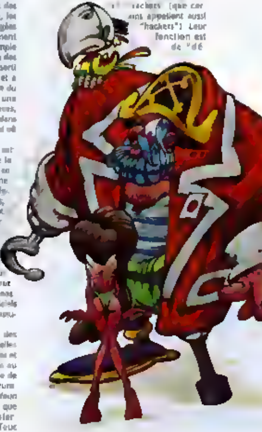
Corsaires, flibustiers, bargres (in the USA, pas vrai Bruce ?), culs de jatte, manchots, s'abstenir : jetez l'encre ! Ici tout se passe à bord d'un clavier. Après l'impressionnant raz de marée informatique des années 70, plus la peine de savoir nager pour se jeter à l'eau. Les hackers (charcuteurs de programmes) et les phreakers l'ont bien compris. Ces pirates-là sabordent les logiciels en les copiant, hissent leur pavillon noir à tout de mort (toi même) sur de nombreux réseaux informatiques qu'ils parviennent à pénétrer et coulent les programmes en y introduisant des virus. Si les rats quittent parfois le navire, les souris, quant à elles, tiennent la barre, dirigées par des capitaines qui n'ont pas forcément suivi de longs cours. C'est le cas par exemple de l'abominable captain Crunch, la terreur des lignes téléphoniques américaines. Il est sorti d'une école technique, sans diplôme, et a réussi à devenir le pirate le plus rémarquable du "phonephreaking" en mettant au point une "blues box", un générateur de fréquences, conçu à partir d'un sifflet-gadget, trouvé dans un paquet de céréales "cap'n crunch" d'où son sobriquet.

Ensuite c'est l'histoire du pirate piraté sur Steve Wozniak va utiliser les circuits de la petite boîte bleue pour créer l'ébauche de ce qui sera : Apple I. Rencontre du troisième type, célèbre dans l'histoire de la piraterie informatique : il s'agit de Pingo le Bernois, alias Hans Hubner. Il navigue en eaux troubles puisqu'il est soupçonné d'avoir été (lui) ferré par un gros poisson : le KGB pour lequel il pirate. Comme tout pirate qui se respecte les pirates informatiques ont leur repaire : c'est "Le paradiso" à Hambourg où chaque année plus de 200 contrebandiers se réunissent pour des copy parties et des mégateufs. Ils ont tout le monde trinque y compris les logiciels et les réseaux. Foie de marin (et cirrhose assurée).

Le piratage existe depuis des siècles et des siècles. Avec le temps, il a pris de nouvelles formes. L'arrivée des nouvelles technologies et principalement de l'informatique a remis au goût du jour un terme autrefois synonyme de violence, de pillage, mais aussi d'aventure. Pour l'informatique, le piratage recouvre deux aspects totalement différents. Le premier, que nous n'aborderons pas dans ce dossier, s'attaque aux réseaux informatiques. Tous ceux qui ont vu le film *Wargames* avec Matthew Broderick, savent de quoi il s'agit. Le mythe du jeune adolescent fou de micro n'est pas loin. Le "jeu" consiste à infiltrer des réseaux informatiques protégés et interdits au public. Le second est celui qui nous intéresse. Il s'agit tout simplement de la copie de logiciels (ou de hardware, plutôt rare dans le monde Amiga, heureusement) en d'autres termes, le vol pur et simple. Très répandu dans le monde Amiga et plus généralement sur tous les micros à base de disquettes, ce piratage cause d'énormes dégâts. Lesquels ? C'est ce que nous allons essayer de vous montrer.

Comment fonctionne le système ?

Le piratage sur Amiga (et sur toute autre machine) bénéficie d'un véritable réseau avec un service de distribution le plus rapide du monde. Tout en haut du sommet, on trouve les crackers (que certains appellent aussi "hackers"). Leur fonction est de "dé



Tous les jeux testés dans Amiga Dream existent aussi en magasin.

Qu'est-ce qu'un mois de salaire pour un original

plomber" les jeux, c'est-à-dire qu'ils retirent les protections afin de rendre tout logiciel copiable. Si l'on en croit un pirate que nous avons pu interroger, ces crackers font cela pour le fun sans aucune volonté de nuire. Selon lui, il estime à environ deux milliers le nombre de crackers sur Amiga. Ces chiffres sont bien sûr à prendre avec des pincettes car si vous comparez avec le nombre de possesseurs d'Amiga dans le monde (on peut l'estimer à environ deux à trois millions si ce n'est plus), c'est quasiment ridicule. Pourtant leur influence est énorme. En effet, sans eux, il n'y aurait pas de piratage. C'est là que nous arrivons aux "swappers" (ou "spreaders" ou "swappers") les distributeurs. Ceux-ci sont en contact avec les crackers et leur boulot consiste à diffuser les softs au plus grand nombre. Certains se font même de l'argent sur le dos des autres ce qui est le plus condamnable. En fait, les pirates se regroupent en petites équipes et se font de véritables guerres pour être les premiers à proposer telle ou telle nouveauté sur le réseau. La diffusion se fait de trois façons : la première utilise les télécommunications et les BBS. Ces derniers sont des serveurs où l'on peut se procurer n'importe quoi. Bien sûr, l'accès y est réservé. Tous les BBS ne sont pas des serveurs pirates, encore heureux. Cette technique réduit le nombre d'utilisateurs puisqu'il faut dans ce cas obligatoirement posséder un modem et être sûr de pouvoir payer les notes de téléphone plutôt salées. La seconde, c'est bien sûr la copie qu'on s'échange via la poste. Très efficace, cette méthode est relativement rapide. Enfin, [illegible] en la copie directe entre potes habitant une même ville, par exemple. C'est probablement la plus répandue surtout en bas de l'échelle. Pour vous donner une idée de la vitesse de diffusion, certains jeux sont "disponibles" sur le réseau pirate avant même de sortir dans le commerce. Ce fut le cas pour un jeu nommé *The three musketeers* il y a quelques années et c'est le cas actuellement pour Stor[illegible] si l'on en croit les rumeurs. C'est assez déliant, vous ne trouvez pas ? Une question vous brûle certainement les lèvres mais où se procurent-ils les jeux ? La principale méthode consiste à l'acheter dès sa sortie et à le déplomber dans la journée. En effet, qu'importe la protection, la majorité des crackers sont capables de les contrer en moins d'une journée. Certains titres comme *Dungeon master* ont tout de même retenu les crackers un bon petit moment. D'autres moyens existent comme par exemple trouver un interne à la société qui édite le jeu et voler des versions Bêta ou Master. Enfin, le dernier nous concerne, nous les journalistes. En effet, ayant accès aux versions Bêta et Master, nous sommes susceptibles d'intéresser les pirates. Ce n'est déjà produit [illegible] mais de [illegible] nous le [illegible]

Le piratage ne passera pas par moi.

[illegible]

[illegible] pour le group[illegible] softs dans ces [illegible] alors et les pannes sont [illegible] de [illegible]équence. Mais il y a toujours une exception qui confirme la règle. Un magazine de micro-informatique français (dont je tairais le nom) vient tout juste de se prendre un procès sur le dos. L'un de leurs journalistes, lors de son [illegible], a "malencontreusement" vendu (pour la modique somme de 10 000 F) à un réseau pirate, un logiciel qu'il fallait de déplomber. Celui-ci lui avait été bien aimablement fourni par un éditeur qui avait tout de même pris la précaution d'assurer ses arrières en dotant son logiciel d'un code de protection confidentiel. Il ne fut pas difficile de retrouver le coupable une fois le jeu découvert dans les réseaux pirates. La justice a pris le relais et se charge à présent de punir le fautif (qui risque tout bêtement deux ans de prison ferme) ainsi que le journal en question. Le crime ne paie pas !

Quel est le danger pour l'Amiga ?

Le monde Amiga est menacé et cela se comprend. De nombreux éditeurs parmi les plus importants et même les plus pro-Amiga abandonnent les développements sur Amiga considérant que ce format est peu rentable. Alors, à votre avis, pourquoi ? Pour eux, le coût de développement d'un jeu est de plus en plus conséquent et si les ventes ne suivent pas, les éditeurs subissent alors de graves pertes financières mettant en péril leur société. Comme le

Allez vous faire pirater ailleurs !

disait Dino Dini, programmeur de Kick off et de Goal : "*Je ne fais pas des jeux pour le fun. C'est mon métier et les ventes sont vitales*". Pour vous donner une idée. Accepteriez-vous de travailler sur un projet alors que vous savez pertinemment que vous ne serez pas payé en conséquence ? Non, bien sûr. Malgré la passion qu'ont certains pour l'Amiga, machine qui les a lancés dans ce métier et dans leur vie professionnelle comme Martin Edmonson de Reflections (*Shadow of the beast I-II-III, Brian the lion*), il est tout à fait compréhensible de se lasser de, permettez-moi cette expression, "*bosser pour des prunes*". Dans cette logique, vous comprendrez la position actuelle de beaucoup d'éditeurs. Les nouveaux Amiga semblent encore assez épargnés par le piratage mais pour combien de temps encore ?

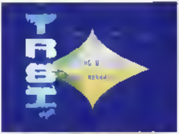
L'avenir de l'Amiga et de toute plate forme ayant cette "maladie" repose dans les mains des utilisateurs de ces mêmes machines. Il est sûr que changer les mentalités est difficile mais si personne ne fait un effort, aucune machine ne subsistera plus de deux ans. A cela, certains vont lister toute une série d'arguments. Voyons s'ils sont valables.

Les arguments pour et contre le piratage

L'argument le plus répandu évoque le prix trop élevé des jeux alors prohibitifs pour tout adolescent moyen. Il est vrai, on peut l'accorder, que le prix des jeux [illegible] mais [illegible]

[illegible]

vous déboursez va tout droit dans la poche du revendeur (cela devrait faire l'objet d'un débat qui serait certainement intéressant : la trop grande puissance des réseaux de distribution). Mais cet état de fait doit-il pour autant renforcer le piratage ? Bien sûr que non. En effet, si votre rêve est de posséder une Ferrari mais que vous n'avez pas les moyens de vous la payer, allez-vous la voler? Cet exemple est peut être un peu extrême mais avouez que, dans le principe, c'est la même chose. Autre raison pour laquelle cet argument ne tient pas, c'est le fait que même les jeux vendus en "budget", c'est-à-dire à prix réduits (environ 100 à 150 F) sont tout aussi piratés. Sachez que dans la vie, on ne peut pas toujours tout



[illegible]

avoir.

Le piratage permet de vendre des machines car les nouveaux arrivants trouveront tout de suite des softs à mettre dans leurs machines après avoir investi dans une bécane de 3 000 F. Oh ! Commodore a vu les ventes de ses Amiga augmenter grâce au bouche à oreille et au piratage. Et après, qu'arrive-t-il à une machine qui est encore assez puissante pour soutenir la comparaison avec des consoles voire avec des Pc pour certains types de jeu ? C'est simple : moins de softs, moins d'acheteurs de la machine et le cercle infernal est entamé. Avec les années, l'Amiga est devenu ce qu'était à l'époque l'Apple II, c'est-à-dire la machine où "passent" tous les pirates. La mauvaise réputation que l'Amiga a désormais nuit aux éditeurs ainsi qu'au constructeur même lorsque celui-ci sort la CD-32 qui est pourtant beaucoup plus difficile de copier. La confiance est rompue entre éditeurs et constructeurs. En fait, non seulement le piratage porte préjudice aux éditeurs, mais aussi aux constructeurs. Et pour finir, même le CD, ce support moderne après culièrement prometteur et tant apprécié des éditeurs n'est pas à l'abri du piratage. Il est dorénavant possible de se procurer pour environ 40 000 F un lecteur/enregistreur de CD informatique. Certes, l'utilisateur moyen ne pourra pas se payer un tel matériel, mais de gros groupes pirates n'hésiteront pas [illegible]

A lire

• *The [illegible] [illegible]* [illegible] *les pirates et autres flibustiers des réseaux informatiques. Ecrit par Brian Sterling (nom prédestiné pour quelqu'un qui écrit des livres qui se vendent bien). "The hacker crackdown" est disponible sur réseau BBS. Tout [illegible] que l'auteur est convaincu que l'habitat naturel de ce bouquin est le réseau électronique".*

• *Le DAO : délinquance assistée par ordinateur de* **Bryan Clough et Paul Mungo aux Editions Dunod Tech.**

Ce qu'ils en pensent

Thierry Braille
Virgin France

Le piratage [illegible] a empêché le marché [illegible] de connaître son "boom" comme les consoles. Il est évident que cela cause beaucoup de dommages à tout éditeur qui ne vend pas autant qu'il aurait pu. Si l'on aborde ce problème calmement, on peut dire que les pirates qui font cela dans leur coin juste pour le fun [illegible] de se prouver qu'ils sont les meilleurs ne sont pas réellement dommageables, même si de ce côté la pratique est interdite. Ce qui est le plus gênant pour un éditeur et pour les auteurs de jeux, ce sont ceux qui "distribuent" des versions piratées des jeux et vivent ainsi de l'argent sur le dos des autres, et par conséquent sur le dos des éditeurs et des auteurs. Il n'est donc pas trop étonnant de voir les éditeurs se tourner vers les consoles PC et abandonner ainsi l'Amiga. De toute façon, ce problème va se résoudre de lui-même avec l'arrivée en force du CD.

Codemasters

Le [illegible] n'est pas vraiment évident que lorsque les acheteurs ont [illegible] des éditeurs non seulement une disquette et un emballage [illegible] mais d'importants [illegible] personnes qui ont passé plus d'un an à concevoir un logiciel. Si le piratage progresse ou simplement continue sur sa lancée actuelle, les utilisateurs verront progressivement les développeurs de jeux arrêter de produire des softs sur leur machine, car il n'y a aucun intérêt à travailler pendant des années sur quelque chose qui ne leur rapportera même pas un salaire décent".

acquisition, en miroitant le pactole qu'il pourrait leur rapporter. Le support idéal n'est malheureusement pas au point, et même pour les CD, les éditeurs se font de plus en plus nombreux à inclure une protection supplémentaire à leurs softs, afin de parer à toute éventualité. L'avenir nous dira s'ils ont eu raison ou non. Certains vont dire qu'ils se fournissent en copies pirates, c'est pour pouvoir tester les jeux avant de les acheter. Le raisonnement va là encore à l'encontre de toute morale et du fonctionnement même de notre société. Prenez l'exemple du cinéma. Vous n'allez pas voir un film en douce pour savoir si le film va vous plaire pour ensuite aller le voir en payant l'entrée alors que vous avez déjà visionné. C'est ridicule. Comment cela marche ? Vous lisez les critiques (celles de Cyberdream bien entendu), regardez les bandes annonces et vous faites votre choix [illegible] de la loi commerciale.

Mettez un original dans votre machine

Et puis si tel était le cas, si vous achetiez vraiment un jeu que vous avez aimé après de son test en version pirate, croyez-vous sérieusement que l'Amiga en serait là, à se morfondre en se disant qu'aucun éditeur ne veut de lui alors qu'il se sent capable de véritables prouesses. Si, à chaque fois que vous aimiez un jeu, vous l'achetiez, je puis vous assurer que les éditeurs reviendraient et au galop encore. Malheureusement, ce n'est pas le cas. Rendez-vous compte ! Un succès sur Amiga atteint péniblement les 50 000 exemplaires et les jeux dépassant les 100 000 sont rares (*Populous*, *Project X*, *Sensible soccer* et *Cannon fodder* pour les plus connus) alors qu'il y a plus de deux millions d'Amiga dans le monde. En comparaison, le marché des cassettes vidéo, que l'on peut pourtant copier allègrement (les systèmes de protection n'en sont qu'à leurs balbutiements) est bien plus fructueux. Chacun d'entre nous possède au moins quelques films originaux, alors que ce n'est pas toujours le cas pour les jeux vidéo. Pourtant, le prix est sensiblement le même et les vidéocassettes peuvent aisément se dupliquer. Paradoxal, non ? Enfin, certains vont dire qu'ils font cela pour le fun ou pour collectionner. Vous ne trouvez pas qu'il faudrait grandir un peu et prendre conscience des conséquences dramatiques que le piratage entraîne.

Le [illegible] s'enficher [illegible] partie de votre Amiga

Il y a certainement d'autres activités plus intéressantes que le piratage (!) et moins dommageables pour des personnes qui bossent pour donner du plaisir aux autres.

Comment peut-on contrer cela ?

Depuis les tout débuts de l'informatique, le piratage a fait son apparition, et il a bien fallu trouver un moyen de contrecarrer ce fléau. Différents types de protections logicielles se sont succédées, mais malheureusement sans grand succès. La plus répandue est sans nul doute la personnalisation du Trackdisk device, les disquettes n'étant plus reconnues par le système d'exploitation et donc inviolables par le commun des mortels. La tendance actuelle, surtout depuis l'arrivée du 1200, est plutôt en faveur des codes de protection. Le programme n'est pas protégé, mais fait alors appel à la fiche ou à une liste de codes permettant l'accès au logiciel. Avantage : le logiciel est installable sur disque dur ou copiable (pour en conserver une copie de sauvegarde bien évidemment [illegible]). Inconvénients : les disquettes étant sans défense, on peut copier le jeu à l'infini, pour peu que l'on recopie la liste des codes du même coup. Les boutiques proposant des photocopies à des prix dérisoires, comme c'est le cas aux alentours des principales universités parisiennes, n'en sont pas mécontentes, loin de là. Mais ce type de protection semble atténuer les effets du piratage : les crackers ne trouvant aucun intérêt à déplomber de tels jeux, et certains utilisateurs préférant acheter le logiciel pour disposer de la notice en bonne et due forme.

Les éditeurs d'utilitaires ne sont pas épargnés par le piratage. L'usage de leurs logiciels nécessitant bien souvent l'utilisation d'un disque dur, ils sont obligés de se rabattre sur des protections avec manuel ou avec code confidentiel. Un autre mode de riposte consiste en une protection hardware appelée dongle [illegible] pour les plus utiles.

Votre avis

[illegible] nous aimerions [illegible] votre avis [illegible] négatif que positif [illegible] vos lettres Amiga Dream [illegible] 19 Route de Vaugirard 92190 Meudon. Nous tâcherons de vous en communiquer [illegible] de vos réponses.

sation non ludique. Ce petit dispositif vient s'enficher dans l'un des ports de votre Amiga en vérifiant la présence du logiciel et interdisant l'accès du programme dans le cas contraire. Mais ce système provoque de nombreux problèmes. Imaginez un peu comment utiliser Artifence (dont le dongle se connecte au port joystick) avec un périphérique tel que le G-Lock qui nécessite pour son autonomie électrique un branchement sur ce même port ? Ou pire, comment utiliser plusieurs logiciels en multitâche, chacun nécessitant la présence d'un dongle sur le port joystick ? Aymeric de la Vassière de la société Avancée conclut que c'est bien le problème actuel du dongle, et qu'il faudrait que certains constructeurs se décident à réaliser des cartes multi-dongles pour éviter bien des tracas aux utilisateurs. A son avis, le meilleur système de protection serait que le programme, lors de son installation, effectue un test de la machine afin d'obtenir un numéro d'identification propre à l'ordinateur. Le logiciel ne pourra donc pas être utilisé sur une autre machine, enrayant bien piratage ultérieur. Il serait souhaitable que ce procédé voit vite le jour, car même le système Donglewere n'est pas sans faille, certains petits malins réussissant à repérer l'adresse mémoire où se situe le dongle et pouvant l'activer sans effort. En ce qui concerne les systèmes de protection actuels, il est clair que ceux-ci sont loin d'être à toute épreuve. Espérons qu'un éditeur découvrira un jour le remède contre ce mal grandissant, avant qu'il ne soit trop tard.

Le pouvoir législatif et judiciaire semblait impuissant face à cette gangrène qu'est le piratage. Mais depuis peu, les textes de loi se sont faits plus sévères pour ce qui est de la répression. Alors qu'on dépassait rarement 120 000 francs d'amende et quelques mois de prison avec sursis, les peines encourues sont aujourd'hui bien plus lourdes : 1 million de francs d'amende et deux ans de prison pour le moindre UTILISATEUR d'une copie d'un logiciel hors il ne possède pas l'original. S'ajoute à cela le dédommagement des éditeurs, chaque copie pirate possédée (ou distribuée) par l'utilisateur incriminé devant être remboursée à l'éditeur au prix de vente dudit logiciel. Imaginez un peu le groupe (ou le simple swapper) qui, après avoir déplombé un jeu, ne trouve rien de mieux que de le distribuer sur BBS. Il lui faudra payer autant de fois le logiciel qu'il existe de copies pirates recensées dans le réseau international. Inutile de faire le calcul. Pirates comme utilisateurs, réfléchissez bien avant d'agir, car vous risquez de vous en mordre les doigts bien des années après votre méfait, obligés de payer vos péchés de jeunesse jusqu'au dernier centime. Après coup et avec le recul, vos agissements d'antan se seront avérés bien peu lucratifs ! Il semble que le plus important est d'éduquer ou de rééduquer les pirates, de changer les mentalités (terriblement latines). L'informatique souffre d'un trop plein d'inconscience par manque d'éducation la concernant, par manque d'information. Encore tellement marginale alors qu'elle est au centre de beaucoup de vies, l'informatique devra être intégrée dans l'éducation de toute personne et en particulier des enfants. D'un point de vue plus technique, il faut aussi se demander si les constructeurs d'ordinateurs ne peuvent pas se pencher sur la question pour contrer dès la conception de la machine, le piratage.

Vous avez peut-être trouvé ce dossier très moralisateur mais c'est à la limite une explication à la détresse des Amigafans que nous sommes. Nous sommes coupables de la mort annoncée de notre machine préférée. En tant que pirate, vous êtes coupables de déplomber les logiciels. En tant qu'utilisateurs ou distributeurs de ces versions, vous êtes coupables de complicité. En tant que journalistes, nous sommes coupables de n'avoir rien pu faire contre cela. Vous avez peut-être vous aussi été induits en erreur, ou vous avez été trompés. La culpabilité est difficile à assumer mais ne nous voilons pas la face. Accepter cet état de fait, c'est déjà faire preuve d'intelligence et c'est prendre conscience de la gravité de la situation. Les éditeurs ne sont pas forcément innocents mais beaucoup d'entre eux travaillent en toute bonne foi sur des produits qu'ils jugent suffisamment bons pour le commerce. Beaucoup d'éditeurs en ont assez ou tout simplement abandonnent car malgré tous les discours, tous les avertissements, tous les essais pour une meilleure interaction entre éditeurs et clients, le piratage continue. Pour terminer sur un ton optimiste, disons que tout cela n'est pas irrémédiable. Arrêter ou même réduire le piratage c'est mener l'Amiga vers le 21ème siècle. Il faut arrêter de se conduire en égoïste. C'est dans l'union que l'on trouve la force, celle d'arrêter de pirater. ■

Ce qu'ils en pensent

CIS

"En tant que premier distributeur français de logiciels étrangers avec, comme presque tout le monde, vous avez un piratage. Sachez que nous sommes bien impuissants pour enrayer ce problème mais avons décidé de nous miser sur le climat de fidélité et nos clients et leur offrir les meilleures prestations possibles, telle est notre politique. En assurant une traduction du manuel sur des produits de qualité et un garantissant aux consommateurs un SAV dynamique et des possibilités de mise à jour sans coûts supplémentaires, nous sommes sûrs que les utilisateurs désireux de posséder une version originale (avec tout ce que cela suppose du point de vue des versions qui en dépendent) seront nombreux à nous faire confiance. Un service de qualité pour des clients exigeants, telle est notre devise chez CIS"

Monsieur Duthil, de l'APP

"L'APP (agence pour la protection des programmes) se charge depuis 1982 de faire respecter les droits des éditeurs. Son mode d'action est efficace et sans appel : des descentes fréquentes dans les milieux pirates pour saisir des versions frauduleuses, et engager des procédures pénales à l'encontre des contrevenants. A ce propos, l'APP travaille en collaboration avec la section judiciaire (Gendarmerie et Police nationale) qui se sont entre autres pénalisées dans le piratage informatique. Plus que jamais, l'APP est décidée à mettre un terme à ce ... "

Georges Fornay met les voiles

Georges Fornay

Georges Fornay, directeur général de Commodore France depuis 1990, a quitté la filiale française depuis peu. Amiga Dream a tenu à le rencontrer pour en savoir un peu plus sur les raisons de ce départ. Dans le prochain numéro, nous publierons l'interview de son successeur, Petro Tyschtschenko.

Amiga Dream *: Georges Fornay, n'est-il pas difficile de quitter Commodore France après plus de huit années au cours desquelles vous avez connu les difficultés du démarrage, puis le développement rapide des ventes sous votre impulsion, ainsi que des événements forts comme le Tour du monde en 79 jours de Bruno Peyron sur le Commodore Explorer ou encore les succès du PSG ?*

Georges Fornay : C'est avec beaucoup d'amertume que je quitte aujourd'hui la direction de la filiale française. D'autant plus que Commodore France était dans une dynamique de succès, confortée par la réussite rencontrée dans la politique de communication avec le succès de Peyron et du PSG. Malheureusement, les errements dans la stratégie et l'organisation du groupe nous ont contraints à abandonner la distribution de la gamme PC tout comme les autres filiales. Je ne pouvais accepter cette décision qui nous a été imposée l'été dernier. Elle signifiait la perte de 75% du chiffre d'affaires et de 60% du résultat. J'ai fait part de mon total désaccord à la direction du groupe et après une phase d'incertitude, j'ai accepté d'assurer une période de transition pour ne pas désorganiser complètement la filiale dans l'attente de la mise en place d'une solution de remplacement. Aujourd'hui la situation n'est plus tenable et j'estime qu'il n'est plus possible de gérer correctement la filiale. Donc, je pars.

AD : En quoi la stratégie du groupe Commodore est-elle si critiquable ?

GF : La faiblesse de Commodore est précisément l'absence de stratégie formalisée. Vous auriez interrogé les différents directeurs de filiales sur celle-ci, vous auriez eu autant de réponses différentes. Cette situation traduisait en fait l'absence de vision de la part du Top management du groupe qui a toujours eu pour seule stratégie celle du résultat trimestriel et du cours de l'action, ce qui en soi n'est pas critiquable pour autant qu'il existe une stratégie à moyen terme. Sur le haut de gamme Amiga, il fallait investir sur trois ou quatre logiciels majeurs (*Word*, *Excel*, *Lotus*, *Dbase*...) pour crédibiliser la machine et s'ouvrir le cœur du marché de la bureautique. Commodore pouvait le faire il y a cinq ou six ans. La direction du groupe n'a jamais voulu investir le moindre franc dans le logiciel, elle estimait que c'était aux sociétés de softs de faire l'effort. Résultat : le haut de gamme est resté prisonnier d'une stratégie de niche, rentable à court terme, mais néfaste à plus long terme dans la mesure où elle ne permettait pas un développement du parc installé suffisant pour générer la production de logiciels professionnels de qualité. Sur le créneau des machines de jeux, Commodore n'a pas vu venir le phénomène consoles de jeux et n'a pas pris suffisamment en compte l'impact de la baisse de prix des PC. L'Amiga s'est trouvé pris dans un étau qui, d'un côté voyait l'arrivée de machines très peu chères dédiées purement au jeu, et de l'autre des machines professionnelles dont le prix

était plus élevé mais qui permettaient de travailler aussi bien que de jouer. En refusant d'investir dans le logiciel, directement ou indirectement, Commodore a perdu la maîtrise d'un marché qui lui appartenait. Le meilleur exemple de cette absence de lucidité est encore le lancement de l'Amiga CD-32. Il n'est pas contestable que cette machine est la meilleure plate-forme technique aujourd'hui en matière de consoles de jeux. Sur ce point, les acheteurs de ... Mais

pourquoi ne pas avoir cherché à favoriser le développement de quatre ou cinq softs de grande qualité dès le lancement pour mettre en avant l'évidente supériorité de la machine et expliquer le prix de 2 300 francs qui est tout à fait justifié eu égard aux possibilités de la machine mais qui est néanmoins un prix élevé pour une console de jeux. Au lieu de cela, les éditeurs ont porté des jeux Amiga à moindre coût dans l'attente des résultats commerciaux de la phase de lancement. La supériorité de la machine n'était plus dès lors que théorique puisque les jeux n'étaient pas meilleurs que ceux que l'on pouvait trouver sur une console 16 bits, Megadrive ou Super Nintendo. Heureusement, après l'échec de la 3DO et du météorite Jaguar, les éditeurs se sont tournés vers la seule plate-forme existante qui bénéficie d'un parc installé naissant. D'où l'apparition récente des premiers jeux de grande qualité (du type Microcosm). Pour ce qui est du marché du Pc, il est paradoxal de constater que Commodore, pionnier du Pc grand public, présent sur tous les points de vente avant toute la concurrence, abandonne ce créneau promis enfin à un développement rapide compte tenu du toujours faible taux d'équipement des utilisateurs individuels. L'absence de stratégie à moyen terme, l'insuffisance de la politique produit, le manque d'attention apportée à la qualité des produits, le coût d'une logistique approximative ont conduit Commodore à se séparer de la gamme Pc au moment même où il aurait fallu persévérer. Faut-il rappeler qu'avec plus de 40 000 machines vendues en 1992, Commodore France faisait partie des acteurs significatifs du marché. Au moment de l'arrêt de la distribution de la gamme Pc, les carnets de commandes n'avaient jamais été aussi élevés depuis la création de la société. Les succès rencontrés avec la politique de sponsoring avaient, il est vrai, fortement stimulé la demande auprès du grand public.

AO : après ces explications, il est plus facile de comprendre les difficultés financières du groupe Commodore. Peut-il s'en sortir ?

GF : je suis très peu optimiste aujourd'hui sur le sort de Commodore et je ne pense pas que la continuité puisse être assurée si la direction du groupe reste en place. La survie du groupe passe par des changements profonds au niveau de la direction du groupe, un plan de restructuration financière drastique, une injection de fonds impérative pour faire face aux problèmes de cash-flow. Je veux croire au futur de Commodore pour tous les passionnés de la marque et ils sont nombreux, pour les employés qui ont beaucoup donné pour la société et aussi pour moi-même qui reste très attaché à la marque malgré mon départ. ■

ECTS

C'est fort en Amiga

Du 10 au 12 avril avait lieu à Londres l'ECTS de printemps, grand messe de la profession du jeu vidéo. Une occasion inespérée pour prendre la température d'un marché croulant sous les différents formats de consoles et micros. La console CD-32 était, sans aucun doute, la première console CD représentée. Chaque éditeur a son projet CD-32 et, par extension un projet Amiga AGA. Dans les esprits, le CD-32 s'identifie donc avec Commodore et l'Amiga. Un bilan très positif qui permet d'envisager avec plus de sérénité le règlement des problèmes financiers de Commodore International.

Contre toute attente, Commodore était présent à l'ECTS. Une demi-douzaine de consoles était exposées. Une occasion pour David Pleasance, boss de Commodore UK, de faire un petit point sur la machine. Près de 70 titres et 3 magazines dédiés avec cover CD sont désormais disponibles. Les ventes de la console en Angleterre se portent bien, tout comme celles des jeux CD 32. Début avril, 46,2% des jeux CD vendus l'étaient au format CD 32. Les éditeurs semblent désormais convaincus de l'intérêt de la machine : plus de 680 projets sont en cours ! David Pleasance a en outre indiqué avoir participé à de nombreuses présentations de la console à des éditeurs américains et japonais. Ceux-ci auraient réservé le meilleur accueil à cette nouvelle plate-forme. De source officieuse, Namco (géant de la borne d'arcade au Japon) serait prêt à adapter Ridge racer, une course en 3D et Starblade, un shoot-em-up galactique.

Côté micro, Commodore présentait quelques logiciels sur 1200 ainsi qu'un prototype du lecteur CD pour Amiga 1200. De couleur beige, le lecteur est exactement semblable à celui de la CD-32. Le lecteur CD 1200 sera entièrement compatible avec les jeux CD-32, mais n'acceptera pas la carte FMV. La date de sortie est prévue pour la rentrée 1994. Pour le 4000, le lecteur sera disponible un peu plus tard avec un module FMV.

Parallèlement, Commodore présentait à ce salon spécial jeux des applications professionnelles (mais n'est-ce pas là la force de l'Amiga ?) : l'Amiga 4000 Tower (dont le design, en revanche, ne devrait pas décevoir les acheteurs) armé d'un 68EC040 à 25 MHz et d'un contrôleur SCSI-2 qui accepte jusqu'à sept unités. De même, le Video toaster était présenté par plusieurs personnes de Newtek.

Pour finir, David Pleasance a mentionné plusieurs actions commerciales sur l'Amiga : un bundle CD 32 Microcosm-Chaos engine ainsi qu'un pack 1200. Autres mesures mises en place : la création des ACE (Amiga center of excellence), des boutiques agréées Commodore pouvant conseiller les entreprises souhaitant s'équiper en station multimédia. Enfin, l'opération "Commodore seal approval" est un label qui sera accordé aux entreprises tierces créant du hardware pour la gamme Amiga et qui vise à garantir la fiabilité des produits et leur respect des normes Commodore.

Cette série de bonnes nouvelles n'a pu cependant occulter les informations concernant les difficultés financières que Commodore rencontre actuellement. Questionné à ce sujet David Pleasance a répondu de manière claire : *"Commodore International est dans une situation très délicate et rien n'indique pour l'instant quelle sera l'issue de cette crise."*

Mais ce qui compte c'est que les éditeurs sont confiants en l'avenir de la console et de l'Amiga. En avant pour un petit tour des nouveautés, éditeur par éditeur.

21st Century

Née des cendres d'Hewson, la société qui a développé le premier soft CD-32 annoncé *Pinball illusion* par Digital Illusion. À noter que des versions Amiga et AGA sont prévues. Signalons également *Marvin Mine*, un jeu de plates-formes très "Mario" pour la CD-32.

Acid Software

Guardian arrive sur CD-32 et AGA. Inspiré de *Star wing* sur Supernes, *Guardian* devrait détrôner le *Cybermorph* du Jaguar. Également prévu : *Skidmarks* avec 12 voitures, 24 pistes, des mous ques CD... Ces nouvelles pistes devraient d'ailleurs suivre sur disquette pour les Amiga. Signalons enfin un probable jeu de Lemmings et de foot.

Adventure soft

Sur le salon, Adventure soft a annoncé la disponibilité de son génialissime *Simon the sorcerer* pour la CD 32. La version originale comprend maintenant une bande sonore réalisée entre autres avec Roger Blute de Spitting Image (l'équivalent des Guignols en Angleterre).

Anco

Kick Off III arrive pour Amiga AGA et CD-32 en juin. La vue du terrain en légère perspective n'a plus grand chose à voir avec la précédente version. Les sprites beaucoup plus gros contribuent à donner au jeu une jouabilité supérieure.

Black legend

Black legend propose actuellement deux produits Amiga : *Demonanimé*, un étonnant logiciel permettant de réaliser des démos d'un clic de souris (les créateurs sont de Complex) et *Tactical manager*, un logiciel de gestion d'équipe de foot dont le détail (jusqu'aux petits extras offerts aux joueurs) n'a d'égal que le réalisme. Également à venir, deux logiciels réalisés par des équipes françaises : *Flowers* (rebaptisé *Enchanted wood*) et un jeu programmé par Analog.

Codemasters

Micromachines II (Amiga et CD-32) reprend la course de mini voitures sur 54 nouveaux circuits. Les deux mascottes de Codemasters, *Captain dynamo* et *Dizzy* sortiront également sur CD-32. Ce dernier débarque d'ailleurs en force avec la *Dizzy CD collection* qui regroupe dix titres d'arcade/aventure sur un seul CD. Également prévus *Psycho pinball* sur CD-32 qui offre six flippers différents et *Dino race* (Amiga), une course de dinosaures en 3D.

Core design

Core design s'engage sans compter sur l'Amiga : pas moins de sept titres sur CD-32 verront le jour : *Premiere*, *Chuck rock II*, *Heimdall II*, *Dragon stone*, *Skeleton krew*, *Universe* et *Banshee*. Côté Amiga, *Heimdall II*, *Dragon stone*, *Universe*, *Banshee* (AGA), *Skeleton krew* (AGA).

Cyberdreams

Darkseed, le grand jeu d'aventure "gigerien" sera adapté sur la CD-32.

Digital Integration

Digital integration prévoit sous peu deux titres pour Amiga : *Worlds of legend*, un jeu de rôle et *Jack Nicklaus unlimited golf & course design*, une simulation de golf qui permet de créer ses propres parcours.

Domark

Après l'excellent *Trivial pursuit*, Domark prépare pour la CD-32 *Hell with the river*, un jeu d'aventure mettant en scène un détective des années 30.

Electronic arts

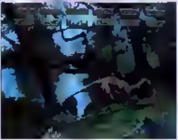
Electronics arts n'était pas présent à cette session de l'ECTS... *Syndicate* pourrait peut-être arriver sur la CD-32, ainsi que certains produits de Bullfrog (*Biosphere*, *Magic carpet*, *Theme park*). C'est du moins ce que Peter Molyneux, créateur de *Populous* souhaite. Cependant, depuis *Labyrinth of time* (pourtant très bien accueilli), Electronic arts semble avoir freiné le développement sur Amiga et CD-32. Une stratégie liée à l'implication de la société dans le développement d'une plate-forme concurrente : la 3DO.

Empire

Plusieurs titres Amiga sont en route : *Maelstrom*, d'un principe identique à *Elite II* devrait être déjà disponible. *Twilight 2000* est une simulation futuriste, *Empire soccer* un jeu de foot, *Dreamweb* un jeu d'aventure science-fiction, *Cyberspace* un jeu de rôle cyberpunk en 3D mappée et *Dawn of the aerial combat*, un simulateur de vol de la Première guerre mondiale.

Flair

L'un des tout premiers artistes de la scène CD-32 ne chôme pas. Au programme des festivités : *Surf ninja* (Amiga et CD-32), *Pervalux* (ex Genesis), un jeu d'aventure "point & clic" mettant en scène une créature dénudée (pour [illegible]



[illegible]

[illegible] n'est plus dessinée, mais digitalisée), *Whizz* (Amiga AGA et CD-32), un jeu de plates-formes en 3D isométrique. *Skateboard express* (Amiga AGA et CD-32) est une simulation de "skateboard galactique". Enfin, Flair n'échappe pas à la mode avec *Soccer superstar*, une simulation de foot à base d'objets en 3D.

Gametek

Le fabuleux *Elite II* et *Humans I* et *II* devraient être disponibles sur CD-32 au moment où vous lirez ces lignes. La suite des projets Gametek sur CD-32 ne sera visible qu'à la fin de l'année avec *Hell* (devrait ?), *Star crusader*, un simulateur spatial avec paysages 3D et *Quarantine*, une course de voitures dans un labyrinthe en 3D mappée de style *Doom*.

Grandslam

La toute nouvelle course de voiture *Bump & burn* ne devrait plus tarder pour Amiga AGA et CD-32. *Beavers*, ou les aventures carton-

Agenda CD 32

Mai

Battle chess (Interplay)
Beavers (Grandslam)
Chuck II (Core design)
Elite II (Gametek)
Fire & Ice (Renegade)
Guardian (Acid)
Gulp ([illegible])
Gunship 2000 (Microprose)
Heimdall II (Core)
Harrier ([illegible]) (Domark)
Humans I/II (Gametek)
James Pond III (Millenium)
Legacy (Gremlin)
Lionheart (Thalion)
Lost vikings (Interplay)
No 2nd prize (Thalion)
Overdrive (Team 17)
Premiere (Core design)
Sabre team (Krisalis)
Second samurai (Psygnosis)
Simon (Adventure soft)
Super methane (Apache)
Superfrog (Team 17)
Total carnage (Ice)
Body blows (Team 17)
Uridium II (Renegade)

Juin

Banshee (Core design)
Bump (Grandslam)
[illegible] (Psygnosis)
[illegible] (Cyberdreams)
[illegible] *stone* (Core)
[illegible]
[illegible] (Team 17)
[illegible] (Microprose)
[illegible] (Silmarils)
[illegible] (Rasputin)
Kick off III (Anco)
Last ninja III (System 3)
Manchester (Krisalis)
Myth (System 3)
Pirates (Millenium)
Shadowfighter (Acid)
Soccer kid (Krisalis)
Soccer (Flair)
Speedball II (Renegade)
[illegible] (Bloodhouse)
Putty (System 3)
Ufo (Microprose)
Zool II (Gremlin)

Juillet

[illegible]
Dynamo (Codemasters)
Dizzy (Codemasters)
[illegible] (Gremlin)
Ruff (Renegade)
Universe (Core design)

Agenda CD 32

(suite)
suite
Reunion (Grandslam)
Skidmarks (Acid Soft)
Septembre
Brutal sports (Millenium)
Chaos system (Infogrames)
Inferno (Ocean)
Marvin's marvellous (Gremlin)
Rise robots (Mirage)
Robinson (Silmarils)
Tfx (Ocean)
Tinhead (Microprose)
Octobre
Alien breed II (Team 17)
Cannon fodder (Virgin)
Beavers action (Mindscape)
Strategy games (Oxford)
King chess (Team 17)
Castles guide (Supervision)
Magicians (Mindscape)
Shadowrace (Psion)
...
Novembre
Brutal football (Kosmik)
Assassin 13 (Gametek)
Cyberwar (Psi)
Magic (Renegade)
Hell (Gametek)
Microcosm II (Gametek)
Pinball illus. (21st cent.)
Stormaster (Silmarils)
Star crusader (Gametek)
Décembre
Alfoenon (Renegade)
Pushover (Ocean)
Quarantine (Gametek)
Sensor (Virgin)
Tiny (Gametek)

...riques d'une équipe de castors, devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes. Le prochain grand projet est *Reunion* (Amiga, AGA et CD 32), inspiré de *2001 l'odyssée de l'espace*.

Gremlin

Présent une fois sur deux, Gremlin a fait l'impasse sur l'ECTS de printemps. Rappelons cependant que le géant anglais prépare sur CD-32 *Legacy of sorasil* jeu d'aventure en 3D isométrique, *Lili devil* un jeu aux allures de dessin animé et *Zool II* le plates-formes de référence.

Ice

Ice prévoit *Total carnage* un shoot em up sanglant, *Gulp* un jeu de plates formes et *Akira* l'adaptation de la célèbre BD pour toutes les machines. Complètement *Akira* manque, l'équipe d'Ice songe même à mettre sur CD-32 les BD *Akira* et à faire en v. des CD le dessin animé.

Interactivision

La dynamique équipe danoise d'Interactivision prévoit *Applaware* une série de logiciels professionnels à petit budget. Les créateurs de l'excellent *Naughty ones* annoncent également *Search & rescue*, une simulation d'hélicoptère.

Interplay

Très très actif en Amérique, mais moins en Europe, le très en retard *Star Trek* pour Amiga AGA, le jeu d'échec *Battlechess* (dix niveaux de jeu) pour CD-32, ainsi que la conversion CD-32 de *The lost vikings*, un jeu de plates formes qui demande la gestion de trois personnages simultanément. A noter également, pour la fin de l'année, *Dungeon master II* sur Amiga.

Impression

DDay

Detroit est une simulation de gestion d'entreprise automobile. *DDay* vous replonge (c'est le cas de le dire) dans la baie d'Omaha Beach pour le débarquement. *Lords of realm* est un jeu de stratégie dans l'Angleterre du 13e siècle.

Enfin *Breach III* est un jeu plus futuriste qui vous met à la tête d'une escouade de robots.

Krisalis

Côté CD 32, *Sabre team*, *Soccer kid* et *Manchester united* vont rapidement arriver. *Trap*, *Hannibal* ... et *Kings of medusa* ... en ... apparition sur Amiga. Mais leur importation sur le marché français n'est pas encore définitivement décidée. A noter également le développement de *Bertolio sur* une héroïne de jeu plutôt "légère" : clous et mini jupe sont réglementaires. Egalement en cours de développement : un logiciel de gestion d'écurie de F1.

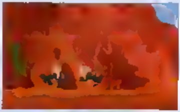
Maxis

Les créateurs de *Simcity* ne laissent pas tomber totalement l'Amiga avec *Simcity 2000*, gestion de ville futuriste, prévu pour novembre sur Amiga AGA. Maxis serait en outre en cours de négociation pour une adaptation sur CD-32.

Microprose

Outre l'inénarrable simulation d'hélicoptère *Gunship 2000* pour 1200 et CD-32, Microprose prévoit rapidement deux autres titres pour Amiga et CD-32 : *Ufo*, un logiciel de "gestion" de rencontres extra-terrestres et *Impossible mission 2025*, un jeu de plates formes qui inclut un niveau secret avec l'original *Impossible mission* d'Epix sur C64 ! A venir ensuite *Tinhead*.

Millenium



James Pond III est de retour pour Amiga AGA et CD-32 : plus de 100 niveaux, 256 couleurs, une vitesse incroyable. Après la sortie de *Brutal football*, c'est la version De luxe pour Amiga AGA qui voit le jour. Cela, juste avant l'arrivée de *Brutal soccer* basé sur le même principe. Spécialiste des mascottes, Millenium (qui travaille déjà sur un *James Pond IV*) lance *Robbie* un charmant petit alien qui doit récupérer des oeufs de dinosaures. Pour cela, il dispose d'une voiture à malice avec coups de poings, ressorts, bras télescopiques.... Bientôt sur

Amiga et CD 32. Tout cela sans parler de *Mister Mosquito* et de *Small furry creatures* prévus pour des dates ultérieures.

Mindscape

Pc Kid [illegible], véritable hit sur console, arrive enfin sur Amiga. Il sera suivi de près par Pierre le chef dans *Out to lunch* (Amiga AGA) qui part à l'attaque de 48 niveaux culinaires dans 6 pays. *Evasive action* est un simulateur de combat aérien qui comblera à la fois les amateurs de simulation et les spécialistes de l'humour. La version CD 32 disposera en outre de séquences filmées de tactiques de combat. Enfin, on ne présente plus *Megarace*, cette course futuriste réalisée par Cryo.

Mirage

Rise of the robots [illegible] avec des robots en 3D [illegible] toujours en cours de création, mais les treize (!) formats prévus ont pris du retard. *Adrenaline factor*, la suite, est également en cours de production.

Ocean

Certains programmeurs travaillant pour Ocean indiquent que la société rechigne encore à investir sans concessions sur la CD-32 : seuls deux titres sont prévus sur cette console. *TFX*, simulateur de vol de l'avion furtif américain et *Inferno*. Tous deux seront également disponibles sur Amiga AGA.

Oxford softworks

Après quelques années d'absence, Oxford softworks revient sur le devant de la scène. Le *Complete chess system*, un jeu d'échec d'un niveau Elo de 2 260 (joueur international) avec des pièces en 3D sera disponible en deux versions : 15 000 ou 35 000 exemples de parties. A noter pour la CD 32 la sortie d'une compilation de dix jeux de réflexion : échecs, bridge ou backgammon, gomoku...

Psygnosis

L'une des sociétés les plus impliquées dans le développement sur CD 32 annonce *Benefactor*, *Second samurai*, *Hired Guns* et peut-être même *Brian the lion*. *Scavenger IV*, suite de *Microcosm*, relègue ce dernier au musée. Les graphismes sont encore plus beaux, la jouabilité a été largement améliorée et maintenant les collisions avec les décors sont détectées. Psygnosis travaille déjà sur *Megamorph*, la suite de *Scavenger IV* (qui n'en finit pas) pour

Agenda Amiga

Mai

Alien breed (Team 17)
Banshee AGA (Core)
Beneath a steel sky (Virgin)
Brutal AGA
Bump (Grandslam)
Bump AGA (Grand)
Brutal football (Millennium)
Burntime (Max Design)
Bloodnet (Empire)
Eliminator (Renegade)
Gulp AGA
Gunship 2000 AGA (Micro)
Heimdall II
Heimdall II AGA (Core)
Jack Nicklaus (US)
Maelstrom
On the ball (Ascon)
On the ball AGA
Star trek AGA
Subwar 2050 (Microprose)
Theatre of death
Total carnage (Ice)
Total carnage AGA (Ice)
Tornado (Virgin)
Triple
Zelda legend

Juin

Banshee AGA (Core)
Big sea
Chaos AGA
Dawn patrol (Empire)
Dragon stone (Core)
Empire soccer (Empire)
Guardian AGA (Acid)
Impossible mission (Microprose)
Labyrinth (Silmarils)
Labyrinth AGA (Silmarils)
Kick off III (Anco)
Kick off III AGA (Anco)
Overlord (Virgin)
Pinball (Millennium)
Pinball AGA (Millennium)
Ranger (Grandslam)
Ruffian AGA (Grand)
Robinson (Silmarils)
Robinson AGA

L'ami Domaine Public N°7

GATHERING PARTY'94 L'Intégrale

Nouveautés du Mois

COLLECTIONS DISPONIBLES

Constellation V4.2 Rev 1.0

"La Bible du chercheur de Dp"

Catalogue complet sur 2 disks 20Frs

O.R.I.O.N Diffusion

12 Frs/Disk !

Frais de Port 10Frs

O.R.I.O.N Diffusion

(Association Loi 1901)

Agenda Amiga

(suite)

Soccer kid (Krisalis)
Soccer (Infogrames)
Soccer AGA (Flair)
... (Arcane)
... (Empire)
...

Juillet

...
Alien AGA (...)
...
Kings ... (Krisalis)
Ruff (Renegade)
Ruff AGA (Renegade)
Universe (Core design)

Août

Alien II SE (Team 17)
Alien II SE AGA (Team 17)
... AGA (Core)

Septembre

Battle ... II (Blue byte)
Bit's ... (Zeppelin)
Brutal ... (Millenium)
Dream ... (Empire)
Inferno AGA (Ocean)
Putty squad (System 3)
Rise ... (Mirage)
Rise ... AGA (...)
Search ...
Tumble world ...
Sink or swim (Zeppelin)
... AGA ...
Tinhead (Microprose)

Octobre

Search III (Impressions)
Dreamweb (Cyberdreams)
F ... (Mindscape)
Ferrari (System 3)
King of thieves (Team 17)
... (Impressions)
Paradise AGA (Flair)
Shadowgate AGA (ICE)
...
...
Whizz AGA (Flair)

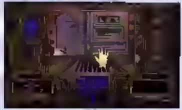
Novembre

... (Renegade)
... (Millenium)
Pinball ... (21st Century)
Pinball ... AGA (21st Century)
... AGA ...

Décembre

Dungeon II (Interplay)

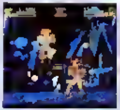
lequel aucune date n'est donnée, mais qui franchira encore un pas dans la jouabilité [illegible]

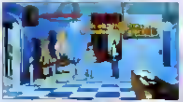


Autre [illegible] à venir *Hardcore* un plates-formes sur CD-32. *G2* et *Magician's castle* sur Amiga. A noter la présentation de la *Psy-Q*, un ensemble de développement créé par Psygnosis pour toutes les machines, y compris l'Amiga et la CD-32.

Renegade

Après [illegible] *Ultimate* sur Amiga (la version CD-32 ne [illegible] beaucoup plus tard) Renegade prévoit *Ruff n'tumble* sur Amiga AGA et CD-32. *Uridium II* et *Speedball II* seront également [illegible] sur CD-32. Signalons enfin l'arrivée du [illegible] [illegible] 400 équipes, 27 000





[illegible]

[illegible] sur Amiga et *Flight of the amazon queen* sur Amiga et CD-32, un jeu d'aventure qui n'a rien à envier aux classiques de Lucas-arts.

Sci

Spécialisé dans le développement CD, Sci, ex Sales/The sales curve, a annoncé la transformation du projet *Le cobaye* CD-32 en *Cyberwar*, qui constitue en fait la suite du *Cobaye*. Pour la suite, *Death machine* pourrait également arriver sur Amiga.

Sierra

Sierra présentait son jeu de football. Celui-ci ne cesse de subir de multiples améliorations avant son lancement. Vous pouvez maintenant paramétrer tous vos joueurs : nom, état physique, couleur des cheveux, de la peau, etc. Une version CD-32 est dans l'air...

Silmarils

Silmarils exposait *Ishar III*, suite du jeu de rôle à succès et *Robinson's requiem*, un jeu d'aventure simulant la survie en milieu hostile avec bon nombre d'objets en 3D mappée. Ces deux produits sont prévus sur Amiga, AGA et CD-32.

System 3

Sur la CD-32, *Putty* et *International karate* sont déjà disponibles. *Last ninja III*, *Super putty*, *Myth* et *Fenton's quest* devraient suivre. System 3 développe actuellement un projet spécial CD-32 (*Tang dynasty*) à mi-chemin entre *Ninja III* et *Street fighter* puisque ce jeu d'aventure offrira des séquences approchées de combat. Enfin, sur Amiga, *Putty squad* et *Ferrari* devraient voir le jour avant la fin de l'année.

Team 17

Team 17 adore l'Amiga. *Arcade pool*, simulation de billard, devrait sortir sur Amiga et sur CD-32 en bundle avec *Superfrog*. Pour le CD-32 également, le gigantissime *Ultimate blows* qui est le premier jeu de style *Street fighter II* offrir 22 personnages ! *Alien breed II* (CD-32) devrait suivre la sortie de l'édition spéciale d'*Alien breed II*. A noter l'apparition d'une version 500/600 ! Trois autres titres sont également en préparation : *King of thieves* (Amiga AGA et CD-32), un jeu de bowling (Amiga AGA et CD-32) et un jeu de stratégie en 3D.

US Gold

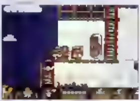
Un seul projet en cours : *World cup USA 94* sur Amiga avec 22 équipes (de toute façon, il n'y aura même pas la France). A noter également l'obtention de la licence de *Hulk* par US Gold qui pourrait éventuellement sortir sur Amiga.

Virgin

Deux titres sur CD-32 sont officiellement prévus : *Cannon fodder* et *Sourus* (ex *Eden*) développé par Cryo. Côté Amiga, *Crash dummies* et *Overlord*, jeu sur le Débarquement sont annoncés.

Zeppelin

Seulement deux titres à venir : *Sink or swim* et *Bit's ...* [illegible]. Ce dernier est logiquement [illegible] autre est un jeu de plates-forme et de réflexion où un petit personnage perdu dans un paquebot en train de couler doit sauver des passagers aussi idiots que des Lemmings.



PHOENIX DP

TOUT L UNIVERS DU CD ROM POUR AMIGA

MULTIMEDIA TOOL KIT
Des centaines d'images de tous formats des modules de musique des clip arts. Tout l'univers du Multimedia pour CD32. Souris recommandee. 250 Frs

PREY
AN ALIEN ENCOUNTER
Un mega jeu d'aventure et d'action sur votre CD32
Noté 90% par Amiga Dream
299 Frs

CD DEMO 2 — CD 32 compatible
660 Méges de démos d'animations de musiques de modules. Ainsi que des centaines d'images visibles en slide show et plus d'une centaine de jeux. 290 Frs

LES CLASSIQUES
POUR AMIGA + CDROM

CDPD 1, 2 ou 3	250 Frs
CD DEMO 1 ou 2	250 Frs
17 BIT Coll 1	350 Frs
17 BIT Coll 2	250 Frs
CD AMINET	250 Frs

NOW GAMES Vol. 1
NOW GAMES Vol. 2
NOW GAMES Vol. 3
Les méges nouveautés du mois
3 CDs pour votre console CD32
Sur chaque CD vous trouverez
180 jeux du domaine public ainsi que des dizaines de démos.
199 Frs le CD
(Souris recommandée)

VIDEO CREATOR

DONNEZ UNE NOUVELLE DIMENSION A LA MUSIQUE

Créez vos propres Clips Videos à partir de tout CD audio ou Video (avec la carte FMV)
Plus de 1000 images disponibles
Une multitude d'effets spéciaux
Des effets Psychés avec Psycho Cycle
Entièrement geré à la souris
Inclus Random Rave générateur d'effets vidéos
Remix des CD Vidéo (avec la carte FMV)

POUR CD32 — **399 Frs**

SEXUAL FANTASIES

Le premier CD ROM Amiga pour Adultes
650 Méges d images, d animations, de jeux et de bien d'autres choses encore
STRICTEMENT RESERVE AUX ADULTES
399 Frs

PHOENIX DP
BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel. 59 82 95 00
(FORFAIT FRAIS DE PORT COLISSIMO+ RECOMMANDE 20 Frs)

CUDA

INFORMAT QUE

Cuda Informa que, 9 Rue Saulnier 75009 Paris
Téléphone (1) 42 46.47 60 Telefax (1) 42 46.47 01

La nouvelle génération de Turbo Power

Cartes Acceleratrices

M TEC 1230/28 68030 à 28 Mhz, extensible jusqu'à 8 Mo, 2 Support co-pro
Pour A1200 — 1490.— TTC

Supra Turbo 28 68000 à 28 Mhz (4 fois plus rapide que l Amiga 68000 de base !)
Pour A500 et A2000 — 1290.— TTC

M TEC 630 68030 Support co-pro, support pour barrette de mémoire SIMM
Pour A600 — 1490.— TTC

Memoires

CD 1208 Extensible de 1 à 8 Mo, compatible PCMCIA, Support co-pro Zéro Wait State
Pour A1200
2 Mo 1590.— TTC 4 Mo 1890.— TTC

C1520 Extension 2 Mo + Horloge
Pour A500 — 990.— TTC

Lecteurs

Drive XL Lecteur Externe Haute Densité 1 76 Mo — 1190.— TTC

Drive XL Lecteur Interne Haute Densité — 990.— TTC

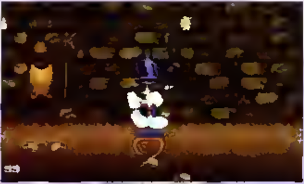
Contactez nous pour tous les lecteurs de disquettes et extensions de mémoires
Nouveau Catalogue Complet sur Demande

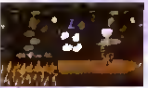
Bon de Commande
Nom
Adresse
Commande
Ville
Tel
Signature

Magician castle

Psygnosis

P[illegible] de Walt Disney ? [illegible] personnage qui déambule dans ce jeu a les faux airs d'une [illegible] souris qui nous [illegible] bien connue. [illegible] étonnamment, elle devra retrouver son chemin dans le dédale de ce château hanté pour enfin retrouver son enveloppe charnelle originelle. Comme dans Puggsy, chaque niveau est un véritable casse-tête. Les interactions [illegible] plus [illegible] teurs qui ne manquent pas d'originalité (chaise qui court, chandelier qui marche [illegible]) [illegible] qu'une [illegible] porte de sortie du niveau vous permettant de progresser. Le jeu est déjà bien avancé, et on peut juger de la qualité des graphismes ainsi que des animations. Le seul effet des ombres sur le sol est très bien rendu, et les énigmes parfois tordues à souhait. Un soft très attendu

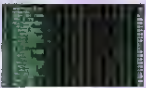




Tactical manager

Black Legend

[illegible] manage[illegible] pouvez prendre plaisir à gérer ses finances, acheter des joueurs ou les transférer, etc. Les paramètres influant sur le jeu sont nombreux et concernent aussi bien les membres de l'équipe [illegible] forme physique, [illegible] que le budget et les investissements. Même pendant un match, vous pourrez changer de stratégie pour vous adapter à la situation, de façon défensive ou offensive. Permettant à 64 joueurs de s'affronter sur un ensemble qui comprend 3 740 footballeurs et plus de 20 000 matchs différents, vous n'êtes pas près de faire le tour de *Tactical manager* en une soirée. Les [illegible]



3615 DPSH

Domaine Public Software Hardware

Hermes le protocole Amiga simple, rapide, puissant

Pas de blabla mais des mégas !

- Plus de 100 Mo de dernieres nouveautés importées directement du Canada et des USA
- Plus de 2500 fichiers et logiciels 100% Amiga (jeux, images, utilitaires, démos, fichiers musicaux)
- Quel que soit votre Amiga, vous trouverez sur DPSH les réponses à vos problèmes
- Hermes est le protocole le plus facile et convivial d'intégration.

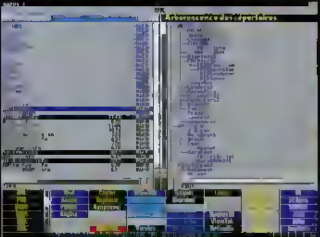
3615 DPSH la meilleure façon de télécharger sur Amiga !

Commandez pour 35 francs le protocole Hermes et ses utilitaires sur le 3615 DPSH

Gagnez des accès mensuels en 3614 sur le 3615 DPSH

DIRECTORY OPUS de INOVATRONICS

Le plus puissant des utilitaires Amiga, est maintenant entièrement en Français (Manuel et Logiciel)



Un des nombreux écrans de ConfigOpus qui vous permet de multiples configurations

- Formatage, Duplication de disquettes
- Copie, renomme, déplace, lit, affiche, joue, calcule, cherche, efface, imprime, renomme vos fichiers et répertoires.
- Peut se substituer au Workbench comme interface principale en lançant vos logiciels.
- Formats audio supportés: NoiseTracker SoundTracker ProTracker MED Oktalyser 8SVX & sans bruit.
- Affiche vos fontes, fichiers texte & Hexa
- et des dizaines d'autres fonctions !

Distribution et traduction par AVANCÉE

Compatible avec tous les Amiga (500,600 1000,2000,3000 & 4000) Compatible AGA, Compatible 2.0, 3.0

Vous pouvez vous procurer Directory Opus chez votre revendeur ou FNAC ou avec le bon ci dessous.

COMMANDE A ADRESSER A AVANCÉE 33/35 av General Leclerc 75014 Paris Tel (1) 45 45 90 90

NOM/Prénom
Adresse
CP VILLE
Tel Signature

Je commande le logiciel Directory Opus pour le prix de 660 F TTC + 50 F de port (règlement par chèque) ou 70 F en Contre Remboursement

Total carnage

Total carnage est un jeu qui ne jette pas de poudre aux yeux par ses graphismes simplistes mais devient vite prenant quand on s'y accroche. Dans le même genre qu'Ikari warriors ou Mercs, le personnage avance progressivement sur un territoire semé d'embûches. Le scrolling est de temps en temps stoppé pour laisser place à des phases d'action particulièrement ardues. Des tonnes d'ennemis arrivent des quatre coins de l'écran pour vous agresser et il faudra bien s'en débarrasser. Heureusement de nombreuses armes supplémentaires compléteront votre panoplie d'assaut. L'action est à son comble quand le boss est en vue, et les tableaux deviennent vite difficiles à terminer. Rambo serait-il de retour ?

Empire soccer

EMPIRE

L... mps 994 ... ants de simulation ... Manchester united ... premier et de fort ... de nombreux softs sont prévus pour très bientôt, comme Empire soccer 94. La vue du terrain est très restreinte, concentrant l'action essentiellement sur le joueur qui a la balle. A ce propos, le look des joueurs est très BD, tout comme les interventions de l'arbitre en surimpression sur l'écran. En voyant les graphismes d'Empire soccer ... impression de voir Speedball remanié à la sauce football. Tous les coups sont disponibles, des simples passes, dribbles et tirs aux talonnades et aux tirs plongeants. L'entraînement comme les championnats sont présents et l'ambiance des matchs est impressionnante. Tout de tout, commencez à économiser dès maintenant, l'année 94 sera prospère en événements sportifs sur Amiga.

DUCHET COMPUTERS

51 Saint George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Téléphone + 44 291 625 780 (de 8h à 18 h lundi - samedi) Fax +44 291 627 044 (24h / 24)

MINITEL 3615 AZERTY code DUC

En direct d'Angleterre !

TOUS LES PRIX DE CETTE PAGE SONT T.T.C. ET PORT COMPRIS

DU MATERIEL:

TECHNO SOUND TURBO 2 TT2 (Tous Amigas) manuel français (c) Duchet Computers ...... 470 FF

Commandes groupées: 1 x TECHNO SOUND TURBO TT2 = 470 FF TROIS pour 799 FF et 999 FF les 4 !

DIGITALISEUR DE SON stereo 8-bit MEGALOSOUND 340 FF

DIGITALISEUR DE SON stéréo16Bit CLARITY 16 pour AMIGA 1200 / 4000 = 1050 FF

DIGITALISEUR ROMBO VIDI 12 AMIGA (Manuel en français) seulement 649 FF

COPIEUR: XCOPY PRO + NEW CYCLONE CARTRIDGE (Français) 350 FF

Kit de transfert de fichiers AMIGA < = > PC AT (doc français) 440 FF

DES PROGRAMMES

AMOS PRO	300 FF	AMOS PRO COMPILER	260 FF	HIGHSPEED PASCAL	665 FF
CRAFT for AMOS	230 FF	SAS / LATTICE C v 6 6	2750 FF	BLITZ BASIC 2	650 FF
DISK EXPANDER	645 FF	BARS & PIPES PRO	2465 FF	FINAL WRITER	1145 FF
PEN PAL UK	345 FF	BARS & PIPES POWER TOOLS	365 FF	WORDWORTH 3	950 FF
ADORAGE	825 FF	BARS & P PERFORM TOOLS	305 FF	ART DPT PRO V 2.5	1695 FF
BRILLIANCE	1640 FF	CALIGARI BROADCAST	3995 FF	CALIGARI 24	665 FF
MONTAGE 24	2695 FF	MORPH PLUS	1695 FF	HELM	340 FF
HISOFT DEVPAC	625 FF	SCALA ECHO EE100	1260 FF	REAL 3-D V 2.4	3700 FF
HANNA BARBERA ANIMATION WORKSHOP	395 FF			SCALA MM300	2800 FF

Des milliers d articles DISPONIBLES et EN STOCK pour AMIGA Utilitaires, jeux, nouveautés, accessoires, extensions, des RUBANS à MOITIE PRIX pour des centaines de modèles d'imprimantes câbles en tous genres, etc... DOMAINE PUBLIC nous distribuons les meilleurs logiciels pour AMIGA Nos disquettes D.P. sont pleines à ras bord, la majorité sont auto-bootables et leur contenu correspond à la description de l'ENORME catalogue

Pour un envoi IMMEDIAT :

Téléphonez-nous (notre personnel est FRANCAIS) pour commander par carte VISA / EUROCARD

Ou rédigez votre commande (en français SVP) sur papier libre et joignez votre règlement.

Ou tapez 36 15 AZERTY code DUC, ou faxez-nous la commande avec détails de votre CB.

Mode de paiement : nous acceptons les chèques ordinaires français, les CCP, les cartes VISA et EUROCARD les Eurochèques et mandats internationaux.

Vous désirez consulter la liste de nos produits mais n'avez pas de Minitel ?

Empoignez le crayon à bille ou le téléphone le plus proche et écrivez ou téléphonez-nous (en français) en précisant le modèle de votre AMIGA pour recevoir un ENORME catalogue

Les catalogues sont envoyés GRATUITEMENT dans tous les pays d'Europe et les D O.M. (1 seul catalogue gratuit AMIGA ou DOMAINE PUBLIC par demande et par personne, s v p) T.O.M et hors Europe s v p joignez 8 timbres à 2.80 F ou 4 CRI par catalogue demandé

Notre serveur MINITEL est constamment mis à jour vérifiez les arrivages de nouveautés! Il contient aussi les détails et prix de nos nouveautés CD 32 et MAC INTOSH.

Nous envoyons aussi par avion vers la SUISSE, les DOM TOM, le continent AFRICAIN et aux EXPATRIES francophones du Monde entier.

Toute commande est considérée comme ferme.

PROMO !

OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

Overdrive est un boîtier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5 IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la garantie pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montre entièrement compatible avec celui-ci et 2 à 10 fois plus rapide. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.

	TEL
Overdrive 120 Mo	2 190 F
Overdrive 170 Mo	2 490 F
Overdrive 250 Mo	2 990 F
Overdrive 340 Mo	

F.B.I.

TEL (1) 60 13 12 23

91, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 12h00 et de 14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 4000

Processeur 68LC040 à 25 MHz + 6 Mo de RAM + disque dur IDE + lecteur de disquettes Haute Densité de 1,76 Mo + Workbench 3.0 en français ...... 18 900 F

SIMM 4 Mo 32 bits pour AMIGA 4000

PROMO ...... 1 190 F

SCAN DOUBLER ... PAL et NTSC ... 1 690 F

TEL

TEL

NOUVEAU !

OVERDRIVE CD

[illegible]

OVERDRIVE CD ...... 2 690 F

NOUVEAU !

CARTE ACCELERATRICE A1200

Apollo 1230 TURBO

[illegible]

Cartes PC Vortex

[illegible]

TURBOPRINT PROFESSIONAL 3.0

[illegible]

AMIGA 1200

[illegible]

EMPLANT : l'émulateur MAC

[illegible]

Digitaliseurs ROMBO

[illegible]

AmiQuest

[illegible]

AMIQUEST 40 Mo	1 990 F
AMIQUEST 80 Mo	
AMIQUEST 120 Mo	2 990 F

Disques Durs SCSI

[illegible]

SWITCH ITT

[illegible]

Composants

[illegible]

LECTEURS 3"1/2

[illegible]

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM-32

[illegible] 1 990 F

[illegible]

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 91, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL (1) 60 13 12 23

NOM	PRENOM	DESIGNATION	QTE	Montant
ADRESSE				
	VILLE			
		SIGNATURE		

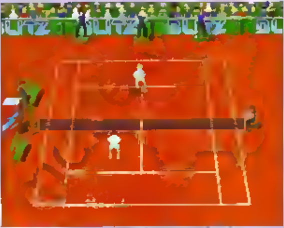
Center court tennis

ACID SOFTWARE

Acid Software ne fait rien comme les autres. En plein boum des simulations footballistiques, la société néo-zélandaise

[illegible]

nous offre un jeu de tennis. Inutile de dire qu'après le succès universel de Skidmarks, les utilisateurs attendent avec intérêt les prochaines productions d'Acid. Comme Skidmarks, Center court est programmé en Blitz Basic par un anonyme utilisateur autrichien. Comme Skidmarks, ses graphismes plutôt simples cachent une excellente jouabilité. La prise en mains du logiciel est en effet excellente. Tous les coups sont permis : lobes, smashes, slices, passing-shots. Les mouvements de la balle et des athlètes sont plutôt réalistes



[illegible]

avec quelquefois des chutes lors de volées trop justes. Enfin, l'ambiance sonore fort bien pensée ne vous décevra pas. Les cris de la foule en délire sont des plus réalistes. Disponible cet été avec peut-être un logiciel de tout un hundre.

Bump'n'burn

GRANDSLAM

Surprise : les Grandslam avaient la rivée en dernière minute d'un jeu que personne n'attendait. Bump'n'burn est très semblable à Super mario kart sur Super Nes : des voitures qui défilent à toute vitesse sur un circuit jonché d'obstacles. Pas de graphismes exceptionnels mais une jouabilité à toute épreuve. Dans sa réalisation, Bump'n'burn [illegible] du dessin animé [illegible] des [illegible]

[illegible]

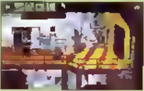
volant. Sept différentes voitures sont disponibles toutes aussi loufoques les unes que les autres. Dazzling Dino est celle des dinosaures [illegible] Mr Fabulous conduit une caisse en forme de diable. Sur la piste, les coureurs peuvent récupérer des étoiles pour gagner des gadgets à la James Bond : écran de fumée pour aveugler les adversaires à votre poursuite, fleuve d'huile pour les envoyer dans le fossé, mobert pour survoler les obstacles invisibles,

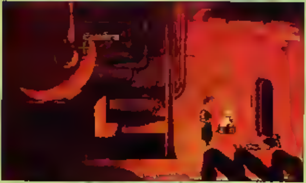
tâ, turbo, plus et mitrailleur. Inutile de préciser que tout ce qui se trouve sur la piste n'est pas bon à prendre : mines, barbelés, troncs d'arbres sont à éviter de toute urgence. Pour ajouter à la folie des parties, les auteurs du jeu ont imaginé un mode deux joueurs avec l'écran scindé en deux. Ça va chauffer.

[illegible] de Donald [illegible]

BENEATH A STEEL SKY

REVOLUTION SOFTWARE





Tout [illegible] soit [illegible] sky [illegible] ant [illegible] useur s de [illegible] à la [illegible] qu Reve [illegible] ns p [illegible] pu duct [illegible] ans de développ [illegible] Beneath leur ont permis de exercer avec succès. Résultat : un produit de choc, pour des joueurs avides d'aventure, et le tout en français !

Après une installation assez longue (le jeu tient en effet sur quinze disquettes et nécessite plus d'une heure pour prendre place sur votre disque dur) [illegible] est [illegible] prêt à se plonger a [illegible] du scénario qui ne manque p[illegible] d'intérêt. Une petite intro nous met en appétit. Malheureusement, [illegible] elle n'en est pas moins [illegible] impressionnante [illegible] d'une musique parfaitement réalisée. Mais à présent, plantons le décor. Après avoir passé toute votre jeunesse en compagnie de nomades dans le désert (ayant été recueilli par eux après l'accident d'avion qui coûta la vie à votre mère), il semblerait que [illegible] autorités citadines s'intéressent à vous. Après vous avoir capturé et détruit le village et ses occupants, les vigiles décident de vous ramener [illegible] ville. Mes jours [illegible] vont se trouver contrariés par un [illegible] ennui mécanique, obligeant l'appareil à atterrir en catastrophe (décidément, il y a beaucoup d'accidents aériens dans ce jeu !). Une occasion inouïe pour vous de fausser compagnie à votre escorte et vous enfuir au plus profond de la ville. Vous commencez votre périple au dernier étage d'un [illegible] gigantesque. Votre but [illegible] sera alors de rejoindre la terre ferme par n'importe quel moyen. L'écran de jeu est [illegible] ne comportant aucun menu et aucune icône. Seul le pointeur s'agite dans le décor selon les mouvements de votre souris. Mais comment allez-vous donc orchestrer vos actions ? Les programmeurs ont eu la brillante idée, pour ne pas dénaturer et surcharger les graphismes, de dissimuler le moindre signe d'une quelconque interface utilisateur. Pour vous déplacer, il suffira de cliquer à l'aide du bouton gauche sur la destination désirée et le personnage s'y rendra sans broncher. Si le pointeur entre en contact avec un objet [illegible] automatiquement [illegible]

vous puissiez en connaître l'existence. Un clic du bouton gauche sur cet objet vous détaillera son aspect visuel, alors qu'un clic du bouton droit actionnera cet élément, ou l'ajoutera à votre inventaire. Inventaire auquel on pourra accéder en amenant le pointeur en haut de la fenêtre graphique, un superbe store s'exécutant et dévoilant la liste de vos effets. Chaque chose qui y figure pourra être utilisée plus tard si nécessaire. Comme dans tout jeu d'aventure, l'interactivité des objets est primordiale pour entretenir la richesse du scénario. Votre premier [illegible] principal en sera [illegible] débarrasser du [illegible]

En ter en pleine exploration.

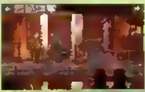
vous empêche de descendre. En regardant bien aux alentours vous découvrirez une barre vous permettant de forcer la porte qui se situe à votre droite, et ainsi bluffer le vigile. Pour la suite, à vous de vous débrouiller. Sachez tout de même que [illegible] Ce pet[illegible] qu'à l'état d'une puce électronique informe. Vous devrez donc lui trouver une carcasse afin qu'il retrouve sa fonctionnalité. En plus des nombreux détails qu'il vous livrera sur les objets de votre inventaire, il se a capable d'effectuer certaines tâches lorsque vous le lui demanderez. N'hésitez donc pas à en faire usage. De temps à autre, vous rencontrerez de nouveaux personnages. A condition de leur mentir un peu quant à votre présence en ces lieux (plusieurs questions et réponses disponibles), ils pourront vous fournir des renseignements capitaux. Retenez donc chacune de leurs réponses pour en juger l'importance un peu plus tard. Outre les nombreux appareils et machines que recèle la [illegible] y en a un fort utile qui vous rendra plus d'un service. Le terminal "Linc" vous permettra d'accéder à un réseau d'informations très intéressant, à toutefois vous possédiez une carte d'accès. Mieux, si cette carte a été quelque peu trafiquée (afin de passer le test d'identification rétinienne) vous obtiendrez même des renseignements sur le système de sécurité des lieux. Je pourrais parler des heures de ce soft, mais le mieux est de l'acheter et se casser la tête sur les énigmes qui s'y trouvent. Le portage de la version PC 256 couleurs sur Amiga (en 32 couleurs) est impressionnant de beauté. Les graphismes sont déjà fins et détaillés, et les dégradés plutôt réussis. On se demande comment sera la version 1200 qui devrait arriver prochainement. Dans la plupart des écrans

Quelque chose cloche.

de petites animations de fond agrémentent le décor (ventilateur, personnage, machine...). L'aventure est pleine d'humour et le prouve tout au long du jeu. J'aurais aimé plus de musiques et de bruitages, ainsi que des énigmes un peu plus difficiles. En

effet, la seule différence entre un jeu comme Simon the Sorcerer et Beneath, c'est que Beneath se révèle bien plus facile à terminer que son concurrent. Les novices découvriront les joies du genre aventure et les joueurs confirmés se plairont à terminer un scénario très fourni. On croyait que Sierra et Lucas produisaient les meilleurs softs d'aventure. Beneath nous donne la preuve du contraire. Il se place parmi les meilleurs jeux de ce type sur Amiga.

C.H.



92%

Aventure

SON	12
GRAPHISME	17
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	17
DURÉE DE VIE	14

1 joueur

- Tous les Amiga
- 1,5 Mo (sur disque dur)
- 15 disks
- Notice en français

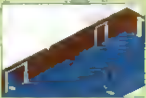
DREAM TOP

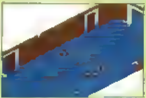
Sabre te

KRISALIS

Version remaniée pour 1200, Sabre Team est sans doute le jeu le plus complet et le plus intéressant de sa catégorie. Réservé à un public averti, tant par la violence qui y prend place que par l'expérience qu'il faut sur ce type de logiciel, Sabre Team étonne « les plus réticents des joueurs en matière de jeu stratégique. Après l'incontournable test de protection, le choix de la langue (le jeu a été intégralement traduit) et un écran de présentation pour le moins surprenant (on vous montre qui sont les méchants, les gentils et les otages !) on arrive à l'écran de configuration. La première mission étant de libérer les otages détenus dans une ambassade américaine à Londres (ou de libérer des prisonniers politiques d'un camp militaire en pleine jungle), il faudra au préalable se créer une équipe, et la plus solide possible. Parmi les huit soldats disponibles, vous devrez en choisir quatre d'après leurs caractéristiques respectives. En fait, il n'y a pas que leurs visages qui les différencient, mais toute une série de données propres à chacun, comme la vitalité, le mental ou les points de déplacement (j'y reviendrai). Ensuite et afin que ces vigoureux combattants ne se baladent pas tout nus dans l'ambassade, il faudra leur fournir un équipement adéquat à la situation. En dehors des armes (PM, fusil d'assaut) et de leurs munitions (ne soyez pas trop avare de cartouches !), vous pouvez ajouter à leur harnachement de petits gadgets fort utiles (fumigène, gilet pare-balles, masque à gaz, trousse de soins...). Une fois l'équipe prête, il ne reste plus qu'à se jeter la tête en avant dans la gueule du loup.

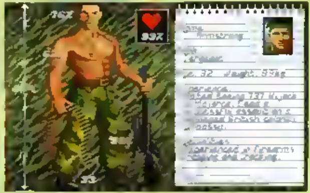
Après avoir indiqué à chaque membre sa position de départ, l'action peut enfin commencer. Un nouvel écran s'offre à vous, dernière étape avant le





grand saut [illegible] disponible après chaque [illegible] de jeu vous permettra de prendre connaissance de l'évolution de la mission (pertes humaines, nombre d'otages sauvés, d'ennemis abattus etc.) et la sauvegarde si besoin est. Enfin, on est en place, il ne reste plus qu'à s'acquitter de sa tâche. Le moindre mouvement nécessite des points d'action, comme dans les jeux de rôle (la 3D isométrique parachève la ressemblance). Chaque soldat peut se déplacer dans n'importe quelle direction, tirer ou ramasser des objets, à concurrence de son capital de points. L'icône correspondante devra être sélectionnée avant chaque action, indiquant le nombre de points nécessaires à sa réalisation et le total du personnage en cours. Les actions sont nombreuses, offensives comme défensives ou tout simplement utiles. Outre le déplacement, l'ouverture de portes, la sélection d'armes (parmi celles transportées), le recharge du fusil (obligatoire pour envoyer des pruneaux à l'opposant), le ramassage ou le dépôt d'objets sur le sol, le dégoupillage et le lancer de grenade

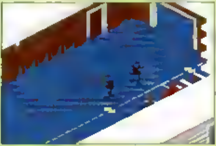
am



sont présents. En un mot, tout y est ! Maintenant, c'est à vous d'agir et de montrer combien vous êtes un fin stratège dans l'art de la guerre d'embuscade. Si vous préférez vous cantonner à la stratégie et dédaigner l'aspect graphique, l'écran tactique sera là pour vous aider, vous montrant les environs et leurs détails vus de dessus. Ainsi, d'après le positionnement de l'ennemi et des autres membres de l'équipe, vous pourrez organiser un traquenard ou au pire assurer vos arrières. Il faut donc bouger vos hommes avec justesse en n oubli ant pas que reux c ont un cap a de ... dep a ement ... ... ar

afin de ne pas faire avancer l'un d'entre eux dans un lieu délicat d'où il ne pourra pas revenir. Car une fois que tous vos commandes ont joué, c'est au tour de l'ennemi qui, croyez-moi, n'a pas l'intention de vous faire de cadeaux. Un petit conseil ... des premiè es pa ties, observez bien ... tactique de l'enne mi. Vous ... serez dans les précautions que prendra ce dernier (déplacement sur de courtes distances, derrière une fenêtre ou dans un

coin ... pour ... votre tactique de jeu ... Il n'y a pas de ... le ... est votre allié le plus précieux. Ne vous précipitez donc pas dans ces traquenards dont vous ne pourrez vous extirper. Sabre team nécessite beaucoup plus de réflexion qu'il n'y paraît au premier abord et s'avère ... une véritable simulation de guerre. Si vous aimez les jeux d'action qui bougent avec célérité, passez votre chemin, car Sabre team n'est pas du tout fait pour vous. En revanche, les connaisseurs apprécieront son étonnante jouabilité et la stratégie que ... demande pour progresser prudemment. Le meilleur jeu tactique sur Amiga, avec des graphismes ... ement retravaillés (pour le jeu comme pour les scènes intermédiaires) et une mus que bien réalisée, pour le remettre aussi bien au goût du jour que des nouveaux Amiga. Un atout supplémentaire pour Sabre team : il est installable sur disque dur. Décidément Sabre team a tout pour plaire.

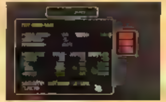


... dans un monde de brutes.

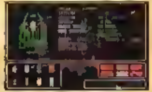
92%	
Stratégie	
SON	13
GRAPHISME	14
ANIMATION	13
JOUABILITE	15
DUREE DE VIE	17
1 à 4 joueurs	

- Amiga 1200
- Installable sur disque dur
- 5 disks
- Notice en français

K240

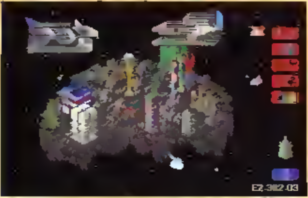


Et un de plus ! Après Gremlin [illegible] un nouveau jeu [illegible] et stratégie pointe le bout de son nez. *K 240* de Gremlin n'a pas à pâlir devant ses concurrents, sa profondeur de jeu étant à même de calmer les esprits les plus pointilleux. Expédié dans un système solaire encore inexploré, vous avez pour mission de coloniser un maximum d'astéroïdes et d'y récupérer les précieux minerais qui en composent [illegible]. Cela va sans dire que, mis à part votre rôle d'administrateur, vous devrez en plus vous occuper de l'exploitation des [illegible]. La vie n'étant, à votre arrivée, que difficilement possible, votre tâche initiale sera de construire les différents bâtiments et équipements indispensables au bien-être de votre communauté. L'air, l'eau et la nourriture seront les points de départ de tout développement ultérieur. Viendront ensuite les mines, leur fonction première étant bien évidemment l'extraction. Se grefferont à ces éléments de base une kyrielle de petites industries, veillant à la progression de vos moyens de production [illegible] qu'à [illegible] de votre armement. La galaxie où vous venez de tomber n'est pas inhabitée, et les organismes hostiles qui y nichent ne vont pas vous laisser faire votre petit commerce sans rien dire. Vous devrez donc débloquer des fonds pour l'armement, la protection de votre cité ainsi que pour les moyens de transports (qui peuvent [illegible] à usage commercial ou [illegible]). Mais



vous apprendrez bien vite de vous trouver à l'étroit sur votre minuscule planète, et votre désir d'expansion sera tel que vous enverrez des navettes inspecter les environs, et pourquoi pas [illegible] les nouveaux astéroïdes ainsi découverts, les métaux rares n'étant [illegible] [illegible] bien [illegible] les grands patrons de votre société ne [illegible] pas de temps à autre des vaisseaux transporteurs pour vous soulager de vos stocks de matières premières et renflouer votre trésorerie. Le jeu devient vite très prenant. Plus le nombre de planètes sous votre domination est important, plus vous devez investir dans de nouvelles installations. Mais en échange, votre production minière augmentera, vous permettant d'accéder à des technologies jusque là impensables. Comme c'était le cas pour *Millenium 2.2* ou *Deuteros*, on prend plaisir à passer des heures à étendre son empire, gérer les échanges commerciaux et le développement des nouvelles techniques. La réalisation graphique n'est pas exceptionnelle, mais l'intérêt principal est bien évidemment la profondeur du jeu. *K 240* semblera rébarbatif aux non-initiés lors des premières parties, mais ils deviendront vite des accros de logiciel quand ils en découvriront les possibilités.

G.H.



84%

Réflexion/stratégie

SON	10
GRAPHISME	11
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	17

1 joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 2 disks
- Installable sur disque dur
- Notice en français

300 démos jouables de K240 à gagner !

Amiga Dream et Gremlin vous proposent de recevoir gratuitement une démo jouable de K240, le digne successeur d'Utopia. Cette offre est réservée aux 300 premières commandes.

Pour profiter [illegible] de cette démo, nous vous conseillons de lire attentivement le test. Vous aurez en effet besoin d'un maximum d'informations pour comprendre le déroulement du jeu.

Dans la vue principale, si vous cliquez sur un bâtiment à l'aide du bouton gauche, celui-ci sera sélectionné, et le programme vous indiquera sa nature, le temps nécessaire à sa construction (dans ce cas précis), son activité (ou inactivité) ou encore ses réserves (dans le cas des mines). En fonction des besoins de certaines constructions (que le programme ne manquera pas de vous rappeler), il faudra réagir en conséquence : soit augmenter la puissance énergétique de la planète, soit le rendement des mines ou encore les dispositifs visant à améliorer la vie humaine (usines agro-alimentaires, centres médicaux).

Le bouton droit vous permet d'accéder à un menu particulièrement complet. Voyons un peu toutes les options qu'il recèle.

Icône 1 : vous permet [illegible] scénarii [illegible]

Icône 2 : vous envoie à un sous-menu [illegible] y trouverez [illegible] un histogramme pour [illegible] votre budget [illegible] [illegible] de la planète [illegible] du sol [illegible] pour acheter des plans de nouveaux [illegible] [illegible] les plans que vous [illegible] actuellement. L'icône [illegible] vous renvoie [illegible] au menu précédent.

Icône 3 : vous mène au [illegible] des vaisseaux [illegible] permettent de former une escadrille et de définir le comportement de celle-ci [illegible] autour d'une planète, attaque de [illegible]. L'icône représentant un vaisseau se dirigeant vers un autre vaisseau vous donne la possibilité d'ajouter des appareils à votre flotte. [illegible]

Icône 4 : représente le menu planète. [illegible] de la planète et [illegible] qui y transitent.

Icône 5 : les [illegible] une vue de la carte de l'espace. L'écran [illegible] correspond à la [illegible] sur la planète [illegible]

Icône 6 : mode [illegible]

Icône 7 : affiche [illegible]

Icône 8 : pause

Icône 9 : disparition du menu.

En ce qui concerne la stratégie à adopter pour le développement de la planète, reportez-vous au test de K 240 de ce mois-ci. Bon divertissement.

[illegible]

AMIGA DREAM

GREMLIN

Coupon réponse

Nom

Prénom

Adresse

Ville

Code postal

Coupon original à renvoyer à :

Amiga Dream - offre K240

19 route de Vaugirard 92190 Meudon

Manchester united

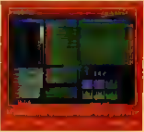
KRISALIS

Enfin un jeu de foot qui se demarque un peu de ses concurrents. L'interface graphique du jeu est traditionnelle, mais le côté stratégique est bien plus présent que dans les autres softs de ce type. Krisalis innove dans ce domaine avec succès. Une façon bien à eux de rejoindre le petit cercle des jeux de foot de qualité.

Le logiciel nous venant d'outre-Manche, vous conviendrez qu'il est tout à fait normal que les équipes disponibles dans *Manchester united* soient celles qui composent le territoire Britannique. Ne vous étonnez donc pas de ne pas y retrouver le PSG ou l'OM ! Selon vos compétences, vous choisissez les équipes qui vont s'affronter. Que ce soit en saison en ligue, en coupe ou en match simple (contre l'ordinateur ou un autre joueur), les équipes sélectionnées [illegible] sur le [illegible] du jeu. Ainsi, les rencontres de troisième division seront bien moins expéditives que celles des clubs de première division. Après avoir choisi le type de terrain (bru[illegible] sec [illegible]) [illegible] [illegible] enjeu de *Manchester united* [illegible] écran tactique.

Celui-ci va vous permettre de définir les caractéristiques de l'équipe et de chacun des joueurs qui y figurent. On détermine les remplaçants, les tireurs de penalties et de coups francs, d'après les spécificités de chacun. En effet, le jeu de rôle *Manchester united* confère à chaque intervenant des attributs qui lui sont propres et évoluent aussi bien au cours du match que du championnat (endurance, précision, vitesse...). A présent on peut choisir individuellement pour chaque joueur son comportement au cours du jeu. Après lui avoir indiqué sa position privilégiée sur le terrain (milieu, attaque, défense) et son emplacement latéral (plus ou moins à gauche ou à droite), on lui indique l'attitude à tenir en diverses situations. Il pourra même en étant défenseur monter à l'attaque quand le besoin s'en fait sentir, ou au contraire rester près de ses buts, disponible en cas de contre-attaque imprévisible. De la même manière, un attaquant pourra se replier et secourir ses collègues de la défense lors de fulgurantes [illegible] de l'équipe adverse. Du point de vue stratégique, c'est le top !

Le jeu proprement dit n'est pas très novateur. L'angle de vue est le même



que pour [illegible]. Les graphismes sont [illegible] aussi simplistes. Les joueurs semblent même un peu plus [illegible]. L'action file à cent à l'heure en première division et l'ambiance est plutôt sympathique. Ce que l'on retiendra avant tout de soft, mise à part sa bonne jouabilité, c'est son aspect gestion stratégique, qui dépasse de loin ses concurrents. Du foot, du vrai, où l'on peut enfin revêtir tour à tour le rôle du joueur comme celui de l'entraîneur !

G.H

[illegible]

89%

football

SON	12
GRAPHISME	11
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	15
DUREE DE VIE	18

1 à 4 joueurs

Tous les Amiga

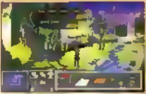
2 disks

Notice en français

INNOCENT UNTIL CAUGHT

Psygnosis

Comme le précise la loi, on est innocent tant que notre culpabilité n'a pas été prouvée. Psygnosis s'est résolu à remanier ce vieil adage pour le rendre un peu plus d'actualité, du moins en ce qui concerne le scénario de son jeu. *Innocent until caught* (innocent tant qu'il n'a pas été attrapé) vous plonge dans les quartiers les plus épars d'une cité futuriste. Vous êtes Jack T. Ladd, un petit escroc comme il y en a des tas dans cet univers corrompu. Mais un coup du sort, dont vous vous seriez bien passé, s'abat sur vous. Les comptables vous ont déniché et vous somment de payer vos impôts au plus vite. Le Sdi... organisme qui se charge de la collecte n'est pas très arrangeant, et ne vous laisse que 28 jours pour rembourser vos dettes. Vous allez devoir explorer les différentes planètes du système solaire et vous débrouiller pour récupérer, d'une façon ou d'une autre, la somme nécessaire à vos huissiers pour vous laisser tranquille. Comme vous l'aurez compris, les activités que vous exercerez ne seront pas de tout repos et mettront vos talents à ... tout en



La magouille étant votre spécialité, il va sans dire que vous en userez avec allégresse. Comme la plupart des jeux d'aventure, *Innocent* est vu de côté, avec ses icônes et son inventaire directement accessibles. Très peu d'actions sont proposées, mais suffisantes pour interagir avec l'environnement et les personnages. Une icône vous permet d'inspecter le décor pour y découvrir des éléments importants, le compte-rendu de vos observations apparaissant dans une petite fenêtre. La pince donne de plus amples détails sur l'objet sélectionné que l'on peut prendre ou utiliser selon ses désirs. La bouche vous aidera à communiquer avec les autres personnages. Dialogue pendant lequel chacun des deux protagonistes sera représenté en gros plan. L'icône "déplacement" permet enfin de revenir au mode correspondant, avec un plan des lieux en encart. Au fur et à mesure que vous progresserez dans l'aventure, des missions viendront se greffer à votre but initial. Certaines seront d'ailleurs (retrouver la vase d'une prostituée) et plus ou moins lucratives, mais toutes auront une incidence sur le bon déroulement de votre quête monétaire. Votre progression vous est annoncée en pourcentage, ce qui vous permet d'évaluer votre cheminement. L'interface utilisateur est cependant ennuyeuse, le pointeur se traînant lamentablement et les différentes icônes ne sont pas facilement sélectionnables. Heureusement qu'ils ont pensé à des raccourcis claviers, qui facilitent grandement les parties. Les graphismes ont été plutôt mal adaptés de la version PC et seules les musiques sont de bonne facture. L'humour est très présent, et très british ! Ne vous étonnez donc pas d'un certain mauvais goût dans quelques phrases. Le scénario est en revanche plutôt bien conçu, et les vous missions évitent à ... d'être trop répétitif. Honnête sans plus.

G.H.

SON	13
GRAPHISME	12
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	8
DURÉE DE VIE	14

76% Aventure

- Tous les Amiga
- Installable sur disque dur
- 10 disks
- Notice en français

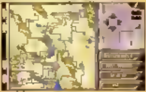
Armour geddon II

PSYGNOSIS

Je n'en crois pas mes yeux : encore un jeu de stratégie/réflexion ce mois-ci ! Il me tardait de retrouver ce style de jeu, bien plus intéressant que les traditionnels jeux de tableaux ou shoot em up. Psygnosis, qui peut maintenant se féliciter de toucher à tous les genres, ravive notre intérêt pour la stratégie avec Armour geddon II. Digne successeur du premier épisode, il est toujours aussi complet et agréable à jouer.

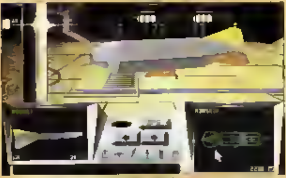
Vous voici mis en (si vous l'acceptez) : construire une base de missiles SOL AIR afin de détruire un satellite qui se fait de plus en plus menaçant. Tous les aspects de la mission ont été traités. Dès le début, vous devrez définir les véhicules que vous contrôlerez. La liste est impressionnante et hétérogène (chasseur, tank, bombardier). Mais avant d'en prendre le contrôle, faudra fabriquer vos engins. A cet effet, vous disposez d'une usine de matériel militaire et d'une mine. Après avoir établi une jonction entre les deux structures, l'usine sera alors alimentée en matières premières (on se croirait dans un remake de K 240 !). Mais, la production ne pourra être engagée qu'à partir de projets bien aboutis. Des savants fiqurant à votre solde se feront une joie de plancher sur leur étude. Le nombre de "penseurs" étant très restreint, il faudra définir qui fait quoi avec discernement. Dès

que les savants se seront mis au boulot, la progression des projets pourra être contrôlée dans une fenêtre. Il en sera de même pour la production, celle-ci pouvant dorénavant commencer. Ne gaspillez tout de même pas vos réserves en minerai, qui pourraient vous servir en cas de pépin. Après un laps de temps plus ou moins court, selon la durée de réalisation du véhicule, vous pourrez y prendre



Préparez vos opérations

place et évoluer sur le terrain. On assiste alors à une véritable simulation, différente en fonction de l'appareil utilisé. Il est clair qu'un hélicoptère ne se manie pas de la même façon qu'un ... et encore moins qu'un char d'assaut ! C'est ici que vous assisterez en "direct live" aux combats et y participerez selon votre humeur du moment. Vous rejoindrez alors la base ennemie, bien décidé à percer leurs défenses et à capturer leurs quartiers généraux. D'un point de vue purement stratégique, vous pourrez également déplacer vos unités directement sur la carte, vous évitant de ... appareils à ...



Séquence de simulation en 3D

ayant un ... vos productions d'armes et de matériel.
La 3D est super pour un logiciel dont le but premier n'est pas d'être un simulateur. Les nombreux types d'engins diversifient l'action, nous évitant de sombrer dans la monotonie. La partie stratégique est assez complète et pas trop difficile, ce que noteront les débutants dans ce genre de jeu. Un cocktail explosif d'action et de réflexion.
G.H.

86%
Action/réflexion

SON	12
GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITE	15
DUREE DE VIE	15

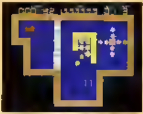
1 joueur
- Tous les Amiga
- Installable sur disque dur
- 2 disks
- Notice en Français

Heimdall 2
CORE

Mega motion

[illegible]

Mega motion est un petit jeu stratégique qui ravira les amateurs de puzzles et de [illegible]. Seulement à Ohyé vous devrez vous acquitter des cents tableaux qui composent le jeu évitant les obstacles et les pièges pour gagner la sortie. Comme dans E-motion vous contrôlez une sorte de structure atomique en mouvement perpétuel. L'axe de rotation de votre chaîne peut être changé à tout moment en cliquant sur le nouveau centre gravitationnel. Ainsi, de fil en aiguille l'ensemble va s'animer pour rejoindre la sortie. Tout est simple quand deux sphères sont accrochées, mais les mouvements deviennent vite aléatoires lorsque trois ou quatre atomes n'en font qu'à leur tête et bougent dans tous les sens. Mis à part l'axe, tous les autres éléments évoluent à leur gré, vous causant bien des problèmes. En effet, le chemin vers a[illegible] parois d'autres au niveau suivant est jonché de pointes et de cubes en trois genres au contact plus ou moins hostiles. La plupart seront anéantis après que [illegible] à la manière d'un [illegible]



[illegible]

divers effets (rebonds, déplacements, explosions...). A tout moment, on peut inverser le sens de rotation de la structure pour répéter une action sans attendre son retour. Un certain nombre de vies et un temps limité vous sont impartis, augmentant votre capital points en cas de succès. Evidemment, des codes permettent de reprendre la partie ultérieurement.
G.H.

72%	
Stratégie	
SON	11
GRAPHISME	12
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	11
DURÉE DE VIE	14
1 joueur	
• Tous les Amiga	
• 1 disk	
• Notice en français	

Statix

[illegible]

Décidément, Black Legend mise sur la réflexion ce mois-ci. Après Mega motion voici Statix qui s'avère bien plus prenant dans la plus pure lignée de Tetris et de Klax. Le plateau de jeu n'est autre qu'une balance sur laquelle vous allez devoir disposer la multitude de petits cubes qui tombent du ciel. Vous n'avez qu'à bouger latéralement la manette et appuyer sur le bouton de feu au moment voulu, mais ne tardez pas trop, sinon le programme lâchera automatiquement le cube. A chaque pièce est attribué un symbole afin d'identifier son groupe. Lorsque trois cubes dotés du même symbole sont alignés (horizontalement comme verticalement), ils s'éliminent. Il faudra donc veiller à disposer le maximum de pièces, remplir le plus de lignes possibles et ne pas surcharger la balance sur l'un de ces deux plateaux. Plusieurs modes de jeu sont disponibles. Le mode "levels" permet d'entamer une véritable épopée parmi les dizaines de tableaux proposés, chacun doté d'une mission à remplir (nombre de lignes à réaliser, nombre de cubes à placer...). Chaque tableau terminé avec succès vous livrera un code vous évitant de tout recommencer. L'autre mode est le mode "challenge" où vous devrez obtenir le plus haut score pour vous placer en tête du tableau. Mais le plus attrayant est sans nul doute le mode deux joueurs (en levels ou challenge) pour lequel les parties deviennent vraiment endiablées.
G.H.

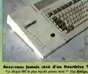
[illegible]

77%	
Réflexion	
SON	13
GRAPHISME	11
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	17
1 à 2 joueurs	
• Tous les Amiga	
• 2 disks	
• Notice en français	

Gagnez un disque dur Overdrive 340 Mo offert par Archos*

avec 20 Mo de DP de la collection AmigaBox offerts par Bélier Production

Par tirage au sort parmi les bonnes réponses



Avez-vous jamais rêvé d'un Overdrive ?

"Le disque IDE le plus rapide jamais testé !" (Cu Amiga, Octobre 1993)

"Les taux de transfert sont encore plus impressionnants" (Amiga Dream, décembre 93)

L'Overdrive est un disque dur PCMCIA pour Amiga 1200 qui se branche directement sur le côté gauche de votre ordinateur. S'intégrant parfaitement au design du 1200 ! Overdrive a l'immense avantage d'être simple à installer. Il est entièrement compatible avec les autres unités de disques internes ou externes. Vous pourrez y installer l'équivalent de 380 disquettes et y accéder de manière rapide et conviviale.

L'Overdrive est livré avec 20 Mo de domaine public de la collection AmigaBox produite par Bélier Production.

La véritable force de l'Overdrive est sa vitesse... Et pour ceux qui souhaitent gagner ce merveilleux périphérique, il convient de l'évaluer.

Question

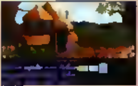
Lors du test contrôlé par huissier de justice sur un Amiga 1200 standard équipé d'un Overdrive 340 Mo, quelle sera (en octet/seconde) la plus grande valeur donnée par le logiciel Diskpeed 4.2 sur la première partition du disque dur ?

Envoyez vos réponses sur carte postale accompagnée de vos coordonnées à : Archos/concours Amiga Dream, 99 rue d'Amblainvilliers 91370 Verrières le Buisson.

* Valeur 3 290 francs. Le règlement du concours est disponible chez Posso Press 19 route de Vaugirard 92190 Meudon. La clôture des participations est fixée au 1/06/1994 cachet de la poste faisant foi. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses en présence d'un huissier.

Simon the sorcerer

ADVENTURE SOFT



L'Amiga n'est plus le parent pauvre du jeu d'aventure ! Entièrement en français, le jeu met en scène un petit garçon plongé dans un monde féérique à la recherche du sorcier Calypse. En version 500, les graphismes en 32 couleurs ont de quoi surprendre. Inutile de vous parler de la qualité de la version 1200 : on ne compte pas le nombre de décors. De plus, une quarantaine de musiques accompagnent le jeu. Toutes les actions sont accessibles à la souris. Le scénario est à la fois simple et sophistiqué. Bref, un jeu fascinant, mais qui ne vous laissera jamais bloqué pendant des heures devant une énigme.

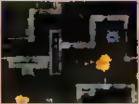
• **Amiga 500, existe en version Amiga 1200**

91%

Amiga Dream N°4
février 94

Alien breed II

TEAM 17



Grand classique ayant remporté un Tilt d'or, Alien breed II est tout simplement magnifique. Fortement inspiré de Gauntlet, Alien breed II propose de nombreux niveaux. Pour chacun d'eux, un objectif particulier est à remplir. En général, il s'agit de récupérer des objets ou de saboter des systèmes. Attention, il vous faudra bien gérer votre stock de clés et bien penser le choix de vos armes. Les graphismes en 128 ou 256 couleurs sont de toute beauté. Pour ne rien gâcher, le contexte sonore est au point avec un maximum de bruitages et quelques thèmes appropriés.

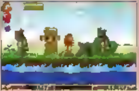
• **Amiga 1200 et 4000, existe en version Amiga 500**

92%

Amiga Dream N°2
décembre 93

Brian the lion

PSYGNOSIS



Brian the lion est un véritable jeu, autant que Shadow of the beast (par les mêmes programmeurs) l'a été en son temps. Brian est un petit lion prisonnier d'une île exotique. Le scroll multidirectionnel est fluide au possible et la maniabilité du personnage conforme à nos exigences. La taille immense des tableaux a entraîné la présence de restarts bien utiles lorsque vous aurez à affronter le boss de fin de niveau. De même, vous pourrez faire vos emplettes (énergie, vies, super sauts ou super-vitesses), découvrir des niveaux secrets et des niveaux bonus. En plus, la musique est entraînante et le logiciel est installable sur disque dur !

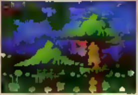
• **Amiga 1200 et 4000, existe en version Amiga 500**

93%

Amiga Dream N°5
mars 94

Mister Nutz

OCEAN



Mister Nutz, charmant petit écureuil, a quelque chose de Zelda sur Supernes. Dans ce jeu de plates-formes à la vitesse hallucinante, notre Monsieur Noisette doit récupérer bonus, clés et armes diverses pour rejoindre le drapeau en fin de niveau. L'écureuil possède un look très réussi, le décor est d'une réalisation exemplaire et le scrolling est fluide à souhait. Ce jeu est tout simplement génial ! La partie semi-aventure n'est pas un exemple de qualité, mais apporte néanmoins un plus à l'ensemble tout comme les séquences intermédiaires. Ceux qui pensaient qu'on ne pouvait pas faire un jeu aussi rapide, jouable et complet que Superfrog seront surpris.

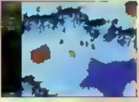
• **Amiga 1200 et 4000**

93%

Amiga Dream N°4
février 94

Cannon fodder

VIRGIN

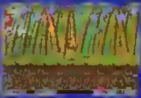


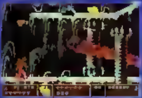
Le principe de Cannon fodder est simple. Prenez l'action pure et dure de Commando. Ajoutez-y un peu de stratégie inspirée d'Hired guns ou de Syndicate. Le mode de contrôle du jeu est très convivial. Vous dirigez six hommes (au maximum) à la souris. Ceux-ci peuvent utiliser mitrailleuses, grenades ou bazookas. Si les premières missions s'avèrent simples, les suivantes sont beaucoup plus ardues. À fouiller, recourir des pièges dans des endroits particulièrement hostiles (désert, antarctique, jungle...). D'une jouabilité exceptionnelle, Cannon fodder restera sûrement dans les annales.

• **Tous les Amiga avec 1 Mo**

95%

Amiga Dream N°2
décembre 93





Si vous cherchez la petite bête... vous allez la trouver.
Pas de Mystère c'est Mister Nutz !
Maintenant disponible sur Amiga.
JOUEZ ET GAGNEZ
ocean
T'ES PRIS AU JEU

Bédé Dream
par Pierre Setzer

[illegible]

Horde

Horde [illegible] pire du [illegible] a achève de grandes BD comme celles de Loisel (dessin), sauce *Akira* (mouvement), revues façon *Corvol* (scénarion) et corrigées façon *Batman* contre *Judge Dredd* (action). Imaginez un futur proche où le lecteur d'Amiga Dream sera cyber connecté à un réseau mondial de réalité virtuelle. Imaginez maintenant que ce monde crée ses propres enfants et nous les renvoie dans notre réalité. Il en réel le à nous.

[illegible]

L'empire du ruban rouge

(Bruque Bell Té)
par [illegible]

Tout le charme des dessins animes japonais [illegible] l'agitation acrobatique y est parfaitement retranscrite. Le dessin a du caractère et la narration est rythmée. Franchement, [illegible] faut vous [illegible] la série.

[illegible]

Sarane

par [illegible]

Une petite vieille apparemment anodine raconte à son chauffeur de taxi, une femme, comment elle s'est enfuie du fort de son mari et s'est retrouvée la concubine d'un Touareg, lorsque tout à coup elle croit reconnaître un vieillard assis sur le chemin... Les mystères se

[illegible] au fil des pages.

[illegible]

Carnet de brousse

(GrandAzur TT)
par [illegible]

Outre le [illegible] carnet du voyage africain, cet album présente un graphisme tout à fait intéressant. Les personnages sont traités avec une grosse tête et les couleurs sont sublimes. Un carnet de brousse retrouvé dans un grenier par un jeune châtelain parisien est prétexte à l'aventure et aux [illegible].

[illegible]

Tout Jijé (1957 1958)

Encore un nouveau recueil des chefs-d'œuvre du maître. Trois albums 100 % aventure sont ici présentés, deux Jean Valhardi et un Jerry Spring, pour moins de cent francs. Une affaire collector.

Music Dream
par [illegible]

The Brian Setzer orchestra

[illegible]

Le [illegible] au pays du big-band [illegible] de Setzer (Stray Cats !) une prestation qui a de quoi surprendre et [illegible]. Au chant comme à la guitare, notre homme se surpasse et excelle. Pas moins de 14 musiciens dont 13 pour la section cuivre, une bonne dose de swing.

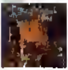
Level 42

Forever now
[illegible]

Ce [illegible] pour depuis près de 13 ans du jazz funk qui [illegible] vu [illegible] au sommet de [illegible]. Devenu un duo Mark King et Mike Lindup [illegible] sur cette lancée avec *Forever now* qui devrait séduire tous les fans et les autres.

Doughboys

Crush
[illegible]



Sequ[illegible] grunge hard rock avec le Doughboys et un album pur et dur. Ces quatre canadiens en mal de sensations fortes ont un son très live et savent convaincre à chaque morceau.

Pink Floyd

The division bell
EMI

Voici [illegible] album de l'un des plus grands groupes de rock. Les passages quasi mouresques sont majestueux, les morceaux alternent ambiance sous-marine et énergie fracassante. Magnifiquement construit, cet album reste dans la même lignée que le précédent.

Tonton David

Allez leur dire
Delabel [illegible]

[illegible] album de [illegible] reggae [illegible]. Ma[illegible] bien entouré, [illegible] sensuellement [illegible] et reggae. Ce [illegible] faire rire ou grincer les dents, mais attention, SOS homme cool.

Mc Solaar

Prose combat
[illegible]

Textes [illegible] des musiques jazz hip subtilement amenées, Mc est au sommet de son art avec cet album plus personnel et plus abouti. Le petit génie du rap français n'a pas fini de nous étonner. Dans tous les cas, le revoilà dans la cour des grands.

Ciné Dream

Il était une fois le Bronx

[illegible] Robert de Niro [illegible] Lillo Brancato, Francis Capra.

Le Bronx, quartier dangereux de New-York. A la mise en scène : Robert de Niro, acteur fétiche de Martin Scorsese (*Mean streets*, *Taxi driver*, *Les affranchis*). On s'attend donc à une symphonie pour massacres entre malfrats sur fond d'Amérique corrompue. Non. Le titre devrait nous mettre sur la voie. Pour sa première réalisation, de Niro adapte les souvenirs d'enfance d'un New Yorkais, Chazz Palminteri, qui joue d'ailleurs le rôle principal. Le ton est à la nostalgie. Nous sommes au début des années soixante. Calogero a neuf ans. Parce qu'il a assisté à un règlement de compte en pleine rue, la police le fait témoigner. On lui présente une série de suspects. Calogero reconnaît bien Sonny (Chazz Palminteri), le caïd qu'il a vu commettre un meurtre, mais il ne le dénonce pas. Toute sa vie, Sonny sera reconnaissant au petit garçon. Mais Lorenzo (Robert de Niro), le père de Calogero, verra d'un mauvais œil l'amitié solide qui naît entre son fils et le caïd. C'est [illegible] d'amitié et de fidélité, où le bien et le mal se côtoient, au point parfois de se confondre, que raconte *Il était une fois le Bronx*. De Niro n'élude ni la violence, ni le racisme. Calogero devenu jeune homme tombe amoureux d'une belle noire. Il risque sa vie et Sonny, qui est pour lui une sorte de père adoptif, le sauve à son tour. *Il était une fois le Bronx* est plus proche du récit initiatique que du polar à l'américaine, ce qui surprendra certains. Une chose est sûre : de Niro a [illegible] son passage [illegible].

Jeux d'images

[illegible] Norman McLaren

Il faisait du cinéma sans caméra, de la peinture sans chevalet et de la musique sans orchestre ! Presque tous ses courts-métrages ont été dessinés au pinceau directement sur la pellicule. Parfois, il gravait lui-même le son, à la main, sur la piste sonore. Rarement on est allé aussi loin dans l'abstraction et l'art de l'épure. Norman McLaren est décédé en 1987. Il laisse quelques uns des courts-métrages d'animation les plus originaux de l'histoire du cinéma. Ce programme vous en propose douze pleins d'inventions, qui témoignent de la variété de ses talents. *Caprice en couleurs* est une joyeuse sarabande de lignes ondulantes et de taches colorées, qui donne la bougeotte. Dans *Blinkity blank*, on voit éclore sur fond noir des formes bizarroïdes, qui scintillent comme des lucioles. *Mosaïque* est un fascinant ballet géométrique qui ressemble à un feu d'artifice filmé au ralenti. A l'exception de *Voisins*, une drôle de parabole sur la discorde, McLaren n'avait pas de message. Son œuvre est un festival de formes légères qui visait à libérer l'animation de l'imitation stérile du cinéma avec acteurs. Un régal à ne pas manquer.

CAPTAIN BOOK

Bravo mimo !

Des nonnes, des coiffeurs [illegible], une musique à remuer les [illegible], des [illegible] tout droit [illegible], le sexe, Madrid, la [illegible], des génériques de [illegible] tel est l'univers de Pedro Almodovar raconté dans les Cahiers du cinéma (Conversations avec Frédéric Strauss). Chacun de ses films est un melo-mélo extravagant, un tour de force du scénario démarrant de situations [illegible] (comme celle d'*Attache-moi*), une enfance [illegible] à Caceres, premiers émois cinématographiques en super 8 [illegible] par un premier long métrage *Pepi, Luci, Bom et autres filles du quartier*... la grande Almodovar est lancé ! Au bout du compte, Frédéric Strauss, journaliste aux *Cahiers du cinéma*, nous livre de longues heures de parlotte avec le maître, une filmographie passée au crible ou l'œuvre du génie. Bravissimo.

Conversations avec Frédéric Strauss, aux Cahiers du cinéma.

149 francs, 157 pages.

ÉGALEMENT A L'AFFICHE

Quatre mariages et un enterrement

Anglais, de Mike Newell (1993) avec Hugh Grant, Andie MacDowell, Kristin Scott Thomas.

[illegible] Hugh Grant, Andie Mac Dowell et Kristin Scott Thomas.

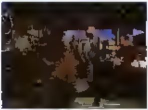
Intersection

Américain, de Mark Rydell (1993) avec Richard Gere, Sharon Stone, Lolita Davidovich.

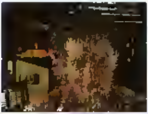
La Paramount a acheté les droits du roman de Paul Guimard, Les choses de la vie déjà magnifiquement adapté par Claude Sautet. Personne n'a oublié le spectaculaire accident au cours duquel le héros, partagé entre deux femmes voyait défiler sa vie. Voici donc, dans les rôles que tenaient Michel Piccoli, Romy Schneider et Léa Massari : Richard Gere, Sharon Stone et Lolita Davidovich. Un remake plus « hollywoodien » que le film original de Sautet. Mais pas déshonorant.

Ghost in the machine

Ghost in the machine, c'est le titre d'un nouveau film délirant qui met en scène une nouvelle race de psycho-killers ! Ils ne tuent ni à la tronçonneuse, ni à coups de griffes en acier. Non ! Ils paralysent l'appareillage électro ménager !



Karl est psychopathe de Ghost in the machine. *Le tueur du futur* est repu avant dont un magasin d'informatique. Sa cible c'est de voler les agendas de ses victimes puis, méthodiquement, d'éliminer toutes les personnes dont il trouve les adresses. Dès le premier quart d'heure du film, Karl a ouvert son agenda à la page A. Au volant de sa voiture, il s'apprête à commettre son premier meurtre. Arrivé à un carrefour, bing ! c'est l'accident. On emmène Karl en réanimation. Alors qu'il passe au scanner, la foudre tombe sur les lignes électriques [illegible] Karl trépasse, mais son (mauvais) esprit est littéralement "avalé" par la machine. Voilà notre Karl digitalisé, devenu un virus meurtrier qui se balade à volonté dans les circuits électriques de la ville ! William Davies, co-producteur et scénariste du film, raconte : "*L'idée de Ghost in the machine nous est venue après la lecture d'un magazine consacré aux ordinateurs. Il évoquait un programme du nom de Skeleton crew qui permettrait de pirater les computers des médias, d'entrer dans les comptes bancaires et d'en voler [illegible] informations*" (1).



L'idée drôle, ce sont donc les armes du meurtrier : un four à micro-ondes qui grille tout vif son utilisateur, une machine à laver qui déborde, un monde à mains, un simulateur d'accidents de la route qui se détraque... "*Le virus, devenu l'essence même du Mal poursuit Davies, peut, via l'électricité, traquer ses victimes et les tuer comme il le souhaite, là où il le souhaite*". Ainsi Josh, le fils de l'héroïne (jouée par Karen Allen) place sur sa tête un casque qui le plonge dans un monde virtuel. Le tueur, bien sûr, pénètre dans cet univers de synthèse et vient menacer le garçon. Durant le morceau de bravoure final, le tueur est débusqué de ses circuits. Il apparaît sous une forme presque humaine, constitué de milliers de particules qui vibrillonnent en permanence. S'il reçoit un coup de poing, les particules se dispersent pour se rassembler en quelques secondes. L'effet est saisissant. Presque chaque plan des deux derniers tiers de Ghost in the machine contient un effet visuel. Rien d'officiel encore, mais Rachal Talalay nous prépare certainement une suite. A la fin du film, Karl est toujours mort. Mais, surveillez vos appareils électriques : son esprit est toujours en ligne ! ■

(1) dans Mad movies n° 88

Ghost in the machine - Le tueur du futur (1h35) de Rachal Talalay. Avec Karen Allen, Chris Mulkey, Ted Marcoux, [illegible] Wolfe.

SOFTONE amiga — **SOFTONE pc**

MONITEURS COULEURS

IMPRIMANTES

Liste des titres CD 32 ... disponibles

LISTE DES TITRES POUR LECTEUR CD-ROM DE PC			
Rebel Assault	300	Jurassic Park	300
7th Guest	450	Iron Helix	300
Compilation + 3 ...	300	Day of the tentacle VF	300
Cybersurf	160	Chaos	250
Mad dog	NC	Microcosme	NC
Critical 3	NC	Loom	NC
Iron	NC	Côte d'Azur	NC
Mad dog morne	NC	Eye of the beholder 3	NC
Kaiserdom	NC	Hidden ...	NC
Cybergenn	NC	Mystic of Orient	NC

Reprises AMIGA 500 et 500 plus, pour achat d'un AMIGA 1200 ou 4000
AMIGA et PC d'occasion à vendre, nous faisons ... vos ... matériel

A.F.I.V

10 rue de Lépante
06000 NICE
93.92.15 00

Les collections à un prix A.F.I.V

CAM
DPAT
FRED FISH

9 Frs La Disquette

Conseil et vente sur place par des spécialistes.

Extrait du catalogue

MAGIC WB

MPEG PLAYER

IMAGES PARTY 3

Toutes les images AGA

IMAGES PARTY 3

Toutes les images AGA

IMAGES PARTY 3

Toutes les images non AGA

PROTRACKER 3.15

Logiciel de musique

APIS MODS

Belles notes (MOD) avec VF

MAND 7000

Doublez le potentiel de votre disque dur

TARIFS DP ... Frs la disquette
Frais de port ... Frs ...

Packs A.F.I.V

AGA

Utilitaires, démos ...

CINDY CRAWFORD

Images en IFF

TOP MODELS

Images GIF

CDROM 250 Frs
MULTIMEDIA

Recevez le démo-CD des grands hits de Gremlin pour la CD-32 ! Nigell Mansell, Zool, Disposable Hero et Lotus Trilogy

Nigel Mansell

Découvrez les sensations de la formule 1 en partant à la conquête du titre mondial. Seize circuits, choix de véhicule, cours de conduite...
"Nigel Mansell (...) ravira les amateurs de F1", 88%, Amiga Dream n° 3.

Zool

Arriverez-vous à guider le plus connu des héros de jeux vidéo dans les niveaux les plus délirants ?
"Probablement le meilleur jeu de plates-formes sur la CD-32", 88%, Amiga Dream n° 3.

Disposable Hero

Le must du shoot'em'up : plus de 30 armes différentes, 5 grands niveaux, un environnement sonore époustouflant.
"Une conversion de choix qui privilégie la jouabilité", 85%, Amiga Dream n° 6.

Lotus Trilogy

Prenez le volant de la plus mythique des voitures de course. Des centaines de paysages, de multiples options, une course effrénée contre la montre...
"La jouabilité est excellente (...) et le jeu à deux un véritable délice", 84%, Amiga Dream n° 7.

Offre limitée aux 500 premières commandes jusqu'au 30/06/1994.

Coupon réponse

Nom ____ Prénom ____

Adresse ____

Ville ____ Code postal ____

Coupon original à renvoyer à Amiga Dream/Offre Gremlin, 19 route de Vaugirard, 92190 Meudon.

Chose promise, chose due. Voici les meilleures démos de la Gathering' 94, méga démo-party qui s'est déroulée du 29 mars au 2 avril en Norvège, plus deux autres démos issues, elles, du Cebit' 94. Le mois prochain, vous aurez droit à un reportage complet sur la Saturne party 2, ainsi qu'aux tests des démos présentées à cette party.

Vincent Gaudo

Friday at eight

Code Airwalk
Musique Slide et Dice
Graphisme Mount et Colin

Un ensemble très rapidement enchaîné, un rythme d'enfer pour cette démo qui est arrivée en troisième position à la Gathering. Beaucoup de codes, un bon design d'ensemble,

C'e rubber très original!

une musique décapante en sont les atouts principaux. La plupart des effets sont basés sur des traçages de droites et des remplissages, mais sont très différents les uns des autres. Quelques exemples : un tunnel formé de plaques et un autre fait avec des lignes, un cube en 3D coupé par un plan, un rubber très coloré, une sphère formée avec des droites. La fin de la démo est plus "calme" avec un scrolling vertical pareil à des vagues. Démo pour A1200. Installable sur disque dur.

Sequential

Code Hendrik et Mr Hyde
Musique Mister man
Graphisme Archmage et Fairlax

MA-GNI-FI-QUE !!! Cette démo est tout simplement superbe. Ils ont longuement travaillé dessus et le résultat est excellent. Beaucoup d'effets inédits et un design d'ensemble très propre

déroulement : la présentation se fait avec des lettres toutes molles qui rebondissent sur un fond de bulles, puis nous faisons un petit tour dans un grand 8 (comme à la Foire du trône !). L'écran des crédits est tout animé, un aimant en U attire des particules, un cube 3D se reflète sur quatre miroirs en même temps, une grappe perd ses fruits à cause du vent, un drôle d'objet 3D traverse l'écran, des cubes se prennent pour un scroll-text, ensuite on assiste à un morphing sur des objets en 3D fil-de-fer, à l'animation d'un raytracing de malheur et le dernier effet est une sphère qui englobe des arcs électriques. L'ensemble est agrémenté de graphiques de très bon niveau et est accompagné par une musique de très bonne qualité également. A posséder absolument. En un seul disk, fonctionne sur A500 et A1200.

Wonko

Code Necrose EF
Musique Brainbug
Graphisme Optic

Une petite démo pour A1200 assez courte, qui s'est tout de même classée à la quatrième place. Il n'y a que

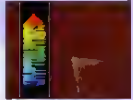
trois effets : un scrolling déformé en horizontal et en vertical, un cube light sourcé, un paysage en dots. N'attendez pas le raytracing final, il n'y a [illegible] passion d'avril !

La musique [illegible] très cool, [illegible] à la fois en [illegible] et country. Elle semble avoir été terminée rapidement, car il reste quelques bugs et un [illegible] de temps machine pendant le cube (bouton droit pour voir le temps machine utilisé). Installable sur disque dur. C'est un gros fichier.

Crash test

Code : W[illegible]
Musique : Deh
Graphisme : Solid et Antony Ord

Dans l'ensemble, cette démo est d'un bon niveau, mais le rythme n'est pas assez rapide et il n'y a pas beaucoup de nouveaux effets. Néanmoins, il y a de bonnes choses à voir : la rotation d'une image en carrés 4*4, une pyramide faite avec des triangles de Sierpins, un plasma très coloré, un paysage en dots avec quelques rotations, un logo 3D transparent, une grosse sphère light sourcée, un cube rempli avec la méthode de Gouraud (comme [illegible] de Complex) et [illegible] de la



Armageddon

musique est très "rock" avec beaucoup de guitare électrique. Fonctionne sur A500 et A1200.

Code : Raw style
Musique : Sam
Graphisme : Noze

[illegible]

[illegible] Thierry [illegible] présent dans [illegible] un [illegible] développé pour le Cebit 94 en Allemagne. Si vous avez aimé *Overloading II* ou *Tag*, alors vous serez enchantés par *Armageddon*. Le design est bien sûr à base de graffitis et le tout s'enchaîne sur une musique un peu techno, bien en accord avec les effets. Quelques nouveaux effets à noter : des zooms avant et arrière sur des triangles de Sierpins en rotation (c'est plus facile à voir qu'à écrire) et un "[illegible]-cube" en mouvement sous tout l'écran. On peut aussi y apprécier un superbe effet de plasma que l'on avait déjà vu dans la démo *Arte* de Sanity et qu'ils avaient alors appelée *Sonic plasma*, et aussi dans la démo *Illusion* de Virtual dreams. Fonctionne sur A500 et A1200.

Rampage

Code : Captain Bifat, Fuzzy et Isaner
Musiques : Banana
Graphisme : Seal, Prince Banana et Trygon

Cette trackmo de Tek fut aussi présentée au Cebit 94. Elle tient sur une seule disquette, mais elle est très longue et comporte deux musiques. La disquette est pleine à craquer de tonnes d'effets qui sont tous très bien enchaînés. Quelques exemples de ce que l'on peut admirer : une animation d'engrenages pendant le premier chargement, des points venant de tout l'écran pour former le logo de la démo, un vaisseau en 3D se balade dans un nouveau style de paysages, un roto-zoom avec en plus l'image de départ et un scroll-text, deux cubes en dots qui se chevauchent, un cube en 3D avec des plasmas sur chacune des faces, un drapeau en dots, un objet 3D avec son reflet dans un miroir, un texte déformé sur une sphère... et d'autres encore. Fonctionne sur A500 et A1200.

[illegible]

PALMARES DE LA GATHERING 94

Demos design
1 Sequential par Andromeda
2 Brain state in a box par Cryptoburners
3 Friday at eight par Polka brothers
4 Wanda par Banana design
5 Crash test par Cryptoburners

Intros Amiga
1 Bjorne par Stone arts
2 Funky P par Spaceballs
3 Rush par Stone arts

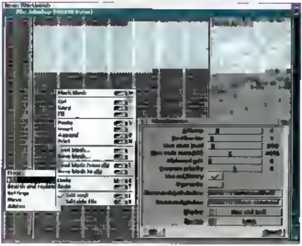
Musiques
1 Swallow/Gollum
2 Mister man/Andromeda
3 Dice Polka brothers

Graphismes
1 Fairfax/Andromeda
2 Tony Razor 1217
3 Archmage/Andromeda

A l'abordage ! Rosa Elghazi et Stéphane Anquetil, nos deux flibustiers, ont découvert de véritables trésors tout au long de leurs différents voyages, qu'ils vous offrent, dans leur infinie bonté. Capitaine Crochet va être vert de jalousie.

"Comment éditer des fichiers binaires ?"

FileX



La fe[illegible] FileX

FileX est sans aucun doute l'éditeur le plus complet de fichiers binaires disponible à ce jour sur Amiga. La fenêtre d'édition est une AppWindow redimensionnable à souhait qui s'adapte à toute fonte d'écran et peut s'ouvrir sur tout écran public (Workbench y compris). En plus des classiques fonctions de recherche et de remplacement, il est possible de défaire (Undo) et refaire (Redo) plusieurs fois, selon la mémoire disponible, toute modification apportée au fichier original. On peut aussi grâce au Clipboard couper, copier et coller une quelconque partie du fichier. FileX ouvre un port ARexx de plus de 66 permet l'édition de la mémoire, l'impression d'un ou plusieurs blocs du fichier et est localisé sous OS 2.1 et plus, mais malheureusement personne ne s'est encore donné la peine de traduire le catalogue en français.

Références

Catégorie : éditeur de fichiers binaires
Nom : FileX
Auteur : Klaus Hermanns
Version : 1.1
Configuration : OS 2.0 ou plus
Statut : shareware (20DM ou 15$)
Source : Klaus Hermanns Weberstraße 42 47533 Kleve Allemagne. Egalement disponible sur Fish n° 8200

"Comment lire les fichiers compressés ?"

PowerData

Le *PowerPacker patcher* fut certainement l'un des utilitaires les plus utilisés sur Amiga. Mais ce dernier ne fonctionnant malheureusement pas sous OS 2.0 et plus, son auteur Michael Berg a tout simplement décidé de le réécrire entièrement, d'y ajouter plusieurs fonctionnalités très intéressantes ainsi qu'une interface graphique et un nouveau nom : *PowerData*. Ce programme modifie plusieurs fonctions de la dos.library (c'est ce que l'on appelle plus communément un "patch") pour permettre à n'importe quelle application, d'une part, de lire de façon transparente des fichiers compressés avec le fameux PowerPacker de Nico François et

Fa pas le magie ... surprise!

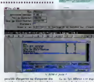
d'autre part de compresser automatiquement grâce à la "powerpacker library" tous les fichiers sauvés par cette même application. L'interface est localisée en français, dispose d'une aide en ligne, d'un port ARexx et est très aisément accessible pour modifier les diverses options car *PowerData* s'installe en tant que Commodité.

Références
Classe : ... à transparente des fichiers "PowerPacker"
Nom : PowerData
Auteur : Michael Berg
Version : 38.216
Configuration : OS 2.0 minimum
Statut : shareware (S10)
Source : Michael Berg, ...gade 56, 48000 Randers, Danemark
Version 38.216 (article disponible sur Fish n° 906)

"Comment gérer une base de données ?"

AFile

Nous avons tous eu, un jour ou l'autre, le besoin de gérer un carnet d'adresses, une ... de CD, de cassettes vidéo, de disquettes de DP, etc. Heureusement, la gestion de bases de données est en principe une application relativement courante pour un ordinateur. Nous allons donc examiner les particularités d'un utilitaire de ce type pour l'Amiga. *AFile*, le petit dernier de Denis Gounelle que l'on ne présente plus. Manipulé entièrement à la souris, *AFile* se base sur une interface entièrement localisée qui utilise la police et le mode d'écran choisis dans les préférences du Workbench. Le fonctionnement de ce programme est assez simple : il faut premièrement créer un fichier, c'est-à-dire définir les champs qui vont composer les enregistrements. Pour chaque champ, il faut indiquer un nom, un type et une taille. Les types de champs connus sont les classiques alphabétiques, numériques, dates et booléens (vrai ou faux). La longueur de chaque champ est limitée à 65 535 caractères. Le nombre de champs par enregistrement et le nombre d'enregistrements dans le fichier n'ont par contre théoriquement aucune limite. Il s'agit ensuite de saisir les données. Une fois le fichier ouvert, *AFile* affiche la liste des champs de façon très claire. On dispose, pour se déplacer dans le fichier ou imprimer l'enregistrement courant, de plusieurs gadgets ressemblant aux touches d'un magnétophone. De plus, avec les menus, on peut chercher une valeur dans un champ ou effectuer un tri. Il est également possible d'exporter ou d'importer des données, c'est-à-dire de récupérer/copier celles-ci depuis/vers un fichier texte. Là encore, tout se fait presque entièrement à la souris. *AFile* ouvre un port ARexx, grâce auquel on a accès à toutes les opérations du programme. Le script ARexx peut être appelé directement depuis l'écran de saisie des données. A partir de cette interface ARexx, on peut utiliser une des caractéristiques les plus intéressantes de *AFile* : les masques de saisie. Ces masques de saisie permettent non seulement de personnaliser l'affichage des données, des menus et de l'impression, mais aussi d'assister l'utilisateur pendant la saisie en vérifiant toute nouvelle donnée. Il est ainsi possible de charger une image IFF en fond d'écran, d'y positionner chaque champ au pixel près, ou d'indiquer un message à afficher en bas de l'écran quand le champ correspondant est sélectionné, etc. En ce qui concerne l'accès aux menus, il suffit d'indiquer l'option de menu à ajouter et le nom du script ARexx correspondant à appeler à chaque fois que cette option est choisie, pour effectuer une impression. Parmi les petits plus de *AFile*, notons la possibilité de protéger un fichier avec un mot de passe et celle de définir des abréviations (alias). On peut, par exemple, faire en sorte que si la valeur "USA" est saisie dans le champ "Pays", cette valeur sera automatiquement remplacée par "Etats-Unis d'Amérique". La saisie devient alors nettement plus agréable et surtout plus rapide.



... AFile à ... poche ?

Références
Classe : gestionnaire de fichiers mini-base de données
Nom : AFile
Auteur : Denis Gounelle
Version : 3.61
Configuration : OS 1.3 et plus
Statut : freeware
Source : Denis Gounelle, 27 rue Jules Cluzel, 45400 Fleury-les-Aubrais
Version 3.4 disponible sur Fish n° 959

Comment traduire facilement un programme ?

CatEdit

De plus en plus de programmes sont aujourd'hui localisés et parfois traduits directement par les utilisateurs. C'est une tâche assez rébarbative et en tenant compte du nombre souvent très impressionnant de messages contenus dans un fichier de description de catalogue (extension .cd). Basée sur une interface graphique des plus claires, CatEdit permet de faciliter ce travail. Tous les messages d'un catalogue sont accessibles par un gadget ListView que l'on peut rapidement parcourir pour par exemple corriger une traduction erronée. Contrairement à la commande CatComp de Commodore, CatEdit n'a pas forcément besoin du fichier de description des messages et reconnaît le format d'un simple fichier catalogue (extension .catalog). Grâce à cette méthode chacun est libre de personnaliser ses programmes localisés en commençant évidemment par le Workbench que l'on va s'empresser de renommer "Atelier" (désolé Francis !)

[illegible]

REFERENCES

Classe : éditeur de catalog
Nom : CatEdit
Auteur : Rafael D'Halleweyn
Version : 1.3
Configuration : OS 2.1 ou plus
Statut : freeware
Source : Rafael D'Halleweyn, Berckhoevelaan 178-2610 Antwerpen Belgique. Egalement disponible sur Fish n° 845

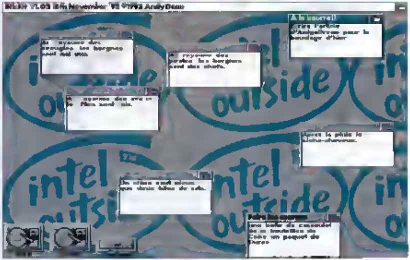
"Comment gérer des mémos ?"

StickIt

Si votre bureau et votre écran sont envahis par une multitude de Post-it et autres petits papiers en tout genre, alors *StickIt* est pour vous. En effet, grâce à ce petit utilitaire très pratique, à chaque initialisation de la machine, toutes vos notes seront affichées à l'écran, dans une petite fenêtre dédiée, à l'endroit exact où vous les aurez laissées. Il est possible de définir la police de caractères à utiliser ainsi que la couleur de fond de la fenêtre (mais oui, elle peut être jaune !)

REFERENCES

Classe : gestion de mémos
Nom : StickIt
Auteur : Andy Dean
Version : 1.03
Configuration : OS 2.0 ou plus
Statut : freeware
Source : Andy Dean Electronic Engineering Dept. University College London Torrington Place London WC1E 7JE Angleterre. Version 1.2 disponible sur Fish n° 919



Post it assisté par ordinateur ?

"Et si on jouait ?"

Deluxe Galaga

Deluxe Galaga [illegible] base sur le jeu *Starbattle* (la [illegible]ique du bon vieux VIC20), comme le dit si bien l'auteur. C'est un jeu dont les graphismes, de bonne qualité tout de même, ne sont pas extraordinaires, mais dont la jouabilité, comme pour *Deluxe pacman* du même auteur, est excellente. Vous contrôlez un vaisseau spatial et détruisez des vagues d'ennemis. Au début, votre vaisseau est [illegible] dans ses déplacements et ne peut tirer plus de quatre salves à la fois (et ça, c'est en mode facile !). Mais grâce aux bonus qui tombent aléatoirement, parfois au milieu des tirs ennemis, vous pouvez améliorer vos performances, votre score et votre grade. Citons entre autres les classiques double et triple-tirs, vies, vitesse, salves supplémentaires, etc. Plus original, "scope" vous permet de capturer les aliens qui vous attaquent en piqué, les obligeant à tirer avec vous et à repousser les autres. "Warp" vous propulse en avant de cinq niveaux, avec un superbe effet d'accélération du scrolling des étoiles en fond, mais attention aux [illegible]ements ! "Meteor storm", enfin, vous permet de shuffler un peu en [illegible]ment" des points en [illegible]

[illegible]

[illegible] ce d[illegible]es [illegible]ping[illegible] mes et sonores synthétiques. Les vagues d'attaque sont variées, tant dans les monstres que les déplacements. Les niveaux de bonus, de [illegible], d'orages de météores ou de distor[illegible]tionnement "Warp" ponctuent le jeu et varient l'action. Comme d'habitude pour un jeu DP de cette classe, il est possible d'installer sur HD, de personnaliser la musique, de sauver les scores. Bref, une excellente occasion de s'enregistrer auprès de l'auteur à la fois p[illegible] DGalaga et D[illegible]

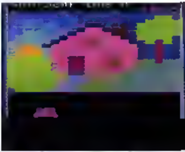
Références

Classe : Shoot'em up
Nom : Deluxe Galaga
Auteur : Edgar M. Vigdal
Version : v1.[illegible]
Configuration : tous Amiga
Statut : shareware (10$)
Adresse : Edgar M. Vigdal, 5830 [illegible]
[illegible] Norvège. Version 1.[illegible]
[illegible] sur Fish n° 935

MegaBall AGA

[illegible]

Celle [illegible] de *MegaBall* en fait le meilleur casse-briques du DP. Je vous avais parlé de la version 2.0 dans le numéro 2, voyons les nouveautés qu'apporte la 3.0. Tout d'abord, le jeu est passé en 32 couleurs en ECS, 128 en AGA, ce qui donne un résultat très coloré. Les bonus ont été redessinés, on les appréhende mieux. L'option [illegible], déjà présente, est offerte à chaque fin de partie. Ont fait également leur apparition :



[illegible]

- des briques explosives (au contact) avec réaction en chaîne
- un nouveau bonus "dynamite" qui rajoute des briques explosives
- un nouveau malus de descente les briques qui s'empile toutes en bas (une rangée à chaque fois qu'on rattrape la balle) !
- au deuxième passage, les bonus ne se découvrent qu'au dernier moment
- des préférences sprites/bobs pour la balle, etc., dans les paramètres de

Rubrie
• des jolies musiques pendant le jeu (redéfinissables) pour le titre, le jeu, la pause, la vie supplémentaire, le passage des 20 000 points, le game over... A ce point que les auteurs vendent en shareware un music-disk dédié à MB (5$). La version librement distribuable est limitée à vingt tableaux, tandis que la version enregistrée vous apportera des centaines de tableaux à charger dans MB et un éditeur de tableau.

Références
Classe : casse-briques d'enfe
Nom : Megaball AGA
Auteur : Ed et Al Mackey
Version : 3.0
Configuration : tout Amiga
Statut : shareware (15$)
Auteur : Ed et Al Mackey
PO Box 475V ayne, PA 19087 ... Egalement disponible sur ...
... 858

Proker

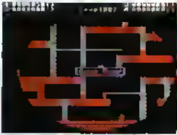
Tout l'intérêt de ce poker est qu'il vous apprend à jouer. En ... et il détecte les bonnes combinaisons de cartes, vous conseille les cartes à enlever avant la seconde donne et affiche même des probabilités. On peut sauver sa partie et changer les règlements. Les cartes en moyenne résolution sont fines car anti-aliasées. Personnellement, j'ai pris beaucoup de plaisir à jouer des fortunes virtuelles avec ce poker sympathique. En plus, doc et programme de l'auteur québécois sont aussi en français ! Lapin compris ? ... compris !

Références
Classe : ... cartes
Nom : Poker
Auteur : Christian Warren
Version : 1.0
Configuration : tout Amiga
Statut : ...
... 133

MineRunner

Ce petit ... de Lode Runner par ... a été ... MineRunner ... sans prétention ...

de jeu très jouable. On s'essouffle presque à courir, grimper aux échelles, ramasser les caisses et creuser des trous où vos poursuivants tomberont et seront enterrés. Il y a plus de cinquante niveaux ... avec le jeu ...



... même avec Ze ... de Berzerk du même ... Il y joue à quatre ... un adaptateur (non fourni) et les joypads de la MegaDrive (le bouton ...) ... deuxième ...

Références
Classe : ... de Runner
Nom : MineRunner
Auteur : Matthias Bock
Version : 1.1
Configuration : tout Amiga
Statut : freeware
Auteur : Matthias Bock ...
... Allemagne

Free Distribution Software, c'est tout l'Univers du Domaine Public pour votre Amiga...

Les jeux ci-dessous sont prêts à l'emploi et sont compatibles avec les Amiga 500 (avec 1 Mo), Amiga 500+, 600 & 1200. Prix unique de 12 Frs par référence

[illegible]

3615 FDS

Des milliers de logiciels (jeux, utilitaires, photos érotiques, X musiques, etc..) à télécharger pour Amiga & PC

Les rubriques spécialisées, le dialogue [illegible], les forums.

Chaque minute sur le 36 15 FDS vous fait gagner un crédit de 30 Ko à télécharger à moindre coût (0,13 Frs à partir de 22h30) sur le

36 14 FDS

[illegible]

NOUVEAU

GENIAL !!!

THE COMMUNICATOR

de *Eureka*

[illegible] le CD32 en tant que [illegible] CD pour tous les Amiga... [illegible] les CD-Rom Amiga et PC [illegible] (Nous consulter)

PHOTO LITE

de *Eurêkit*

C'est un [illegible] pour CD32 et pour les Amiga 1200 & 4000 équipés d'un [illegible] CD. Il permet de lire et d'afficher les PhotoCD (Nous consulter)

Bon de commande à renvoyer à : Free Distribution Software SARL, 82 rue de Sailly, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX. Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82 17.99 - Minitel : 36 15 FDS

NOM ____________ PRENOM ____________

ADRESSE ____________

CP |_|_|_|_|_| VILLE ____________

Date et signature

Numero de référence des disquettes ____________

Nbre de disquettes	x 12 Frs	=	Frs
Catalogue complet	15 Frs	=	Frs
FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE		=	25 Frs
Option envoi commande	12 Frs	=	Frs
MONTANT TOTAL A REGLER		=	Frs

( ) par chèque ou ( ) mandat joint à la commande

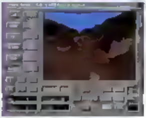
[illegible]

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

Quoi de neuf dans la rubrique Labo ? Un florilège (pour faire plaisir à monsieur Toubon, on ne dira pas "best of") de produits, très intéressants comme d'habitude. On ouvre le bal avec Scenery animator, on continue avec Personal animation recorder, on passe par Vidi 24 et on termine avec Abe (entendez Artiodactyl block editor).

Vue sur Scenery

Une fois n'est pas coutume, commençons par le prix de ce logiciel qui va vous plonger dans un monde virtuel avec montagnes, forêts, lacs, océans et objets en trois dimensions. Il vous en coûtera moins de 700 francs sur tous les bons revendeurs. Le bon à l'affût des bons produits vous présente les paysages de synthèse où bonemette prend ses bains de soleil en regardant s'éloigner les cloches de Pâques.



Ne vous fiez pas aux illustrations : l'interface en anglais car nous n'avons pas attendu la version française, planifiée à l'heure où vous lisez ces lignes, pour passer à la moulinette les possibilités de ce grand programme à petit prix. On reconnaît Scenery animator de Natural graphics à sa très belle boîte signée CIS, société décidément très présente sur le marché Amiga qui a la bonne idée de calibrer tous ses emballages au même format, ce qui simplifie les rangements. Deux disquettes et un manuel en français vous sont proposés, le programme qui en est à sa version 4.0 prendra place sur les Amiga disposant de 3 Mo minimum et du Workbench 2.0 ou plus. Comme toujours la présence d'un disque dur et d'une carte accélératrice qui saura exploiter la version spécialement compilée du logiciel est bienvenue pour apporter du confort d'utilisation. La première disquette contient les programmes et les objets 3D, la seconde vous offre des fichiers DEM (Modèle d'élévation digitale) qui représentent plusieurs paysages américains comme le Grand canyon ou encore une simulation de la surface lunaire. Il n'y a pas de programme spécifique d'installation sur disque dur. Scenery se lance soit depuis la disquette, soit depuis le disque dur après avoir déplacé son icône dans le tiroir de votre choix. Vous êtes prêts ? C'est parti pour l'écologie artificielle.

La création du monde

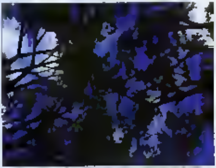
La figure 1 vous montre l'interface principale une fois le programme lancé et un terrain chargé. Sur le côté gauche se trouve le paramétrage des éléments qui vont composer le paysage. Si le programme vous propose des réglages de base qui conviennent du reste très bien, vous pouvez tout modifier : la position du soleil qui éclaire le relief, la quantité d'herbe, de rocher, de neige et de terre ainsi que l'altitude à laquelle ils apparaissent, la présence d'eau avec ou sans vagues... En fait vous êtes le paysagiste, ce qui laisse une grande part à la création : en aucun cas le programme ne vous donne un rôle passif. Toujours dans le même registre vous choisissez également les nuances des différents éléments et rien n'empêche la création de neige orangée sous l'effet d'un coucher de soleil ou même des mariages audacieux de couleurs comme on en voit couramment sur la planète Vulcain. Si vous

animator

avez fait du a   our de toutes les cartes fou n es   Il est possible de générer des terrains imaginaires à l'aide de 10 000 equations élém dans paramétrab es gérées par Scenery ! Pourquoi ne pas jouer le rôle de pépiniériste ? Là encore vous pouvez planter deux types d'essence d'arbres, des chênes et des pins, vous choisissez la densite et aussi l altitude à laquel e ils poussent   nous reviendrons sur ces végétaux car ce sont les plus beaux arbres 3D que j ai vu sur Amiga (f gu es 2 et 3)

Point de vue remarquable

Scenery dispose d un éditeur de point de vue à la fois simple d utilisation et précis car il apparaît en "vue de dessus" ou vue de profil   et avec le bouton gauche de la souris vous choisissez position et altitude, avec le bouton droit vous réglez la focale et la direction vers laquelle vous pointez votre objectif Ceci fonct onne en coordination avec l interface principale que vous montre la figure 1   Il suffit d'un clic de souris dans la fenêtre de prévisualisation pour que le point de vue soit cent é su e point qui vous intéresse Un zoom peut vous rapprocher ... avez des idées ...



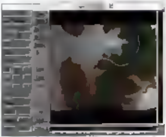
mélange dans un logiciel de dessin 2D et la fenêtre de prévisualisation s'ajustera d'elle même Il est grand temps de lancer un calcul d'image *Scenery* reconnait tous les formats Amiga ... couleurs au mode AGA sans exception mais aussi peut générer des fichiers 16 millions de couleurs au format IFF ou PCX Les figures 2 3 et 4 ont été calculées en 256 couleurs l'usage d'une palette supérieure n'apporterait pas plus de qualité ce qui est certainement le seul point faible de ce logiciel La version 4.0 de *Scenery* apporte une fonction très intéressante, il s agit de pouvoir importer des objets 3D au format "GEO" celui de *Videoscape* bien connu des "vieux de la vieille" de l'Amiga, un standard pour les nouveaux venus. Ainsi comme veut le montre a figure 4 des éléments de décors personnels agrémentent vos réalisations à l intérieur du programme I est également possible de les redimensionner Les arbres peuvent être plantés où l'on veut, comme les autres objets importés à tout à l échelle souhaitee

Ça plane pour moi !

Dans *Scenery animator* il y a "animator" Non content de réaliser de simples photos, nous allons faire maintenant du cinéma ! Observez la figure 5 elle vous présente une trajectoire en neuf points clés simplement neuf clics de souris successifs avec lesquels le logiciel calcule toutes les positions intermédiaires les changements de focale la ... l altitude, ... de ... te même les ... ons et les ... t e place. *Scenery* sauvegardera soit un fichier d animation au format "anim-5" soit chaque image indépendamment au format de votre choix par exemple celui du *Personal animation recorder* dont nous parlons ce mois-ci. La vitesse de calcul est directement liée à la configuration dont vous disposez, elle est dans tous les cas très optimisee les arbres, par exemple seront beaucoup moins détaillés au loin qu en avant plan

La vue est elle imprenable ?

Assurément ... a commencé cet article par le ... ce n est pas un hasard si votre ordinateur a les caractéristiques requises pour exploiter *Scenery animator* si votre bonne fée décide de vous faire un beau cadeau alors n'hésitez pas faites-vous offrir des millions d'hectares pour reposer vos yeux pendant vos loisirs ■



Scenery animator

En hausse

- la beauté des images
- la convivialité de l'interface
- l'import d objets 3D
- les magnifiques arbres en 3D

En baisse

- les images en 16 millions de couleurs ne semblent pas meilleures qu'en 256
- le manque de bibliothèque de ... existant dans la ... ... par les Alpes ...

Personal animation recorder

Frédéric Jacquemin

Le mois dernier, vous avez certainement lu le dossier spécial Imagine qui vous présentait les meilleures productions ex-aequo d'images de synthèse. Pour réaliser ces animations il faut, dans un premier temps, calculer les images puis les enregistrer en vidéo sur un matériel professionnel. Là, les choses se compliquent car les magnétoscopes qui autorisent l'enregistrement image par image sont non seulement très coûteux mais en plus leurs têtes de lecture s'usent rapidement. Grâce au Personal animation recorder (Par pour les intimes) de Digital processing systems, il est maintenant possible de transformer l'Amiga en magnétoscope numérique professionnel!

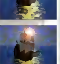
La carte Par est du type Zorro II, elle peut donc se connecter dans les Amiga 2000, 3000 et 4000 pour peu qu'ils disposent de 1,2 Mo de mémoire fast et au moins du Workbench 2.0. Le Par est totalement indépendant du système. Il n'est donc pas nécessaire de posséder une carte accélératrice. En effet le Par contrôle un disque dur ultra-rapide pour y stocker des images 768x480 en 16 millions de couleurs qu'il compresse à un taux paramétrable en fichiers d'animations, puis il les restitue à 25 images par seconde sur un format vidéo professionnel PAL, YC ou BETA grâce à une sortie indépendante de l'Amiga.

Création d'animations

Pour réaliser une séquence animée qui sera de la même qualité de sortie et de finition que celle que vous pouvez voir à Imagina, il suffit de prendre un programme sachant faire des images en 16 millions de couleurs (comme presque tous les programmes 3D) et d'orienter la sauvegarde de ces images vers le Par qui se charge du reste. Une fois l'animation calculée, le logiciel livré avec notre carte vous propose le contrôle des images à la façon d'un éditeur de montage numérique évidemment ! Vous pourrez donc assembler diverses images ou séquences, extraire un ou plusieurs dessins pour y faire des retouches avec votre palette favorite, etc. Enfin, des touches du même aspect que celles d'un magnétoscope permettent la diffusion du chef-d'œuvre.

Rêvons un peu

Le Par peut être équipé de différents disques durs: 500 Mo (2 à 6 mn d'enregistrement), 1 Go (6 à 10 mn) ou 1,7 Go (10 à 14 mn). On peut également adjoindre une carte optionnelle autorisant la capture de séquences vidéo en temps réel et dans la résolution de la source. Côté prix, ne sautez pas au plafond car pour la majorité d'entre nous, le Par est inaccessible, la carte vaut environ 20 000 francs, les disques durs de 5 [illegible] à 11 000 francs et la carte de capture vidéo à peu près 10 000 francs. Ces prix s'entendent hors taxe pour faire bonne mesure mais il convient de préciser que cet équipement est tout simplement fantastique. Il suffit de voir l'immense succès qu'il a remporté à l'It Forum sur le stand CIS. Heureux importateur de cette carte révolutionnaire, est enormément accessible pour les professionnels de la vidéo et de l'image de synthèse. Imaginez, une Par remplace des outils facilement dix ou vingt fois plus cher. ●



H.U.G.O.T

Vente par correspondance UNIQUEMENT

11 rue LAKANAL 93500 PANTIN

Du lundi au samedi
9h à 13h 14h à 19h

Tél. 49 42 97 74 Fax 48 48 75 20

LECTEURS

[illegible]	[illegible]
Interne [illegible] 200/2000	[illegible] Frs
[illegible] ASM 500/1200/2000	1190 Frs
Interne [illegible] 200/2000	1190 Frs

EXTENSIONS

AMIGA 500/500+	
[illegible] horloge	270 Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible] Mo avec horloge	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible] Mo SUPER FAT AGNUS	1700 Frs
AMIGA 2000	
Mo avec horloge	470 Frs
AMIGA 1200	
PCMCIA 2 Mo 16 Bit	700 Frs
PCMCIA 4 Mo 16 Bit	1400 Frs
A1200 2 Mo	[illegible] Frs
A1200 4 Mo	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs

DISQUES DURS

AMIGA 500/500+	
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	3450 Frs
[illegible]	3190 Frs
AMIGA [illegible]	
[illegible]	1400 Frs
[illegible]	1700 Frs
[illegible]	3450 Frs
[illegible]	1300 Frs
[illegible]	2100 Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	1150 Frs
[illegible] PCMCIA	
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA [illegible]	
SUPRA [illegible]	[illegible] Frs
TURBO [illegible]	[illegible] Frs
TURBO [illegible]	[illegible] Frs
TURBO [illegible]	[illegible] Frs
TURBO [illegible]	[illegible] Frs
AMIGA 2000	
TURBO [illegible]	[illegible] Frs
TURBO [illegible] 1 Mo RAM	[illegible] Frs
TURBO [illegible] 4 Mo RAM	[illegible] Frs
AMIGA 1200	
TURBO [illegible]	[illegible] Frs
[illegible] TURBO [illegible]	4700 Frs
[illegible] TURBO [illegible]	[illegible] Frs
AMIGA [illegible]	
SUPRA [illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs

CONFIGURATION

AMIGA [illegible]	2490 Frs
AMIGA [illegible] PACK DESKTOP	[illegible] Frs
AMIGA [illegible]	[illegible] Frs
AMIGA [illegible]	[illegible] Frs
AMIGA CD32 [illegible]	2490 Frs
FULL MOTION VIDEO	[illegible] Frs

LOGICIELS DESSIN-ANIMATION

[illegible]	[illegible] Frs
DELUXE PAINT IV AGA	[illegible] Frs
BRILLANCE	[illegible] Frs
MORPH PLUS	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
CALIGARI 24	[illegible] Frs
REAL 3D	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs

ACCCESSOIRES

[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs

MODEMS

SUPRA FAX PLUS	[illegible] Frs
SUPRA FAX V32	[illegible] Frs

ALIMENTATION

A500 [illegible]	[illegible] Frs

IMPRIMANTES

CANON [illegible]	[illegible] Frs
CANON BJ 200	[illegible] Frs
HP DESKJET [illegible]	[illegible] Frs
HP [illegible]	3490 Frs

LOGICIELS VIDEO

[illegible]	[illegible] Frs
SCALA [illegible]	[illegible] Frs
SCALA [illegible]	[illegible] Frs
VIDEO DIRECTOR	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
SCALA VT [illegible]	[illegible] Frs
ECHO [illegible]	[illegible] Frs
EVASION [illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs

LOGICIELS BUREAUTIQUE

[illegible]	[illegible]
EXCELLENCE	[illegible]
PROWRITE	[illegible]
MAXIPLAN [illegible]	[illegible] Frs
PROPAGE [illegible]	[illegible] Frs
PROPAGE [illegible]	[illegible] Frs

CABLAGES

NAPPE 2'5 [illegible]	[illegible] Frs
NAPPE 2'5 [illegible]	[illegible] Frs
PERITEL	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
NUL MODEM	[illegible] Frs
MINITEL	[illegible] Frs
IMPRIMANTE	[illegible] Frs

VIDEO

[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
DCTV	[illegible] Frs
DCTV [illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs

SOURIS

[illegible] MECANIQUE	[illegible] Frs
SOURIS OPTIQUE	[illegible] Frs
TAPIS DE SOURIS	[illegible] Frs

MONITEURS

[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs

DISQUETTES

[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs

MUSIQUE

[illegible]	[illegible] Frs
[illegible] MUSIC KIT	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
BARS & PIPES	[illegible] Frs

CO-PRO MATHEMATIQUES

[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs

DIVERS

[illegible] EXPANDER	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
SCANNER A 2000	[illegible] Frs
QUATERBACK [illegible]	[illegible] Frs
QUATERBACK TOOLS DELUXE	[illegible] Frs

BARETTES SIMM 32 Bit

AMIGA 1200 et [illegible]	
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs

Cartouches d'ENCRE

[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs

REMISE POUR TOUT ACHAT (selon les quantités commandées)

GARANTIE 1 an pour les PRODUITS, 6 mois pour les LOGICIELS

CREDIT GRATUIT 3 MOIS (sans frais, après acceptation du dossier)

Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité, contactez-nous à l'adresse ci-dessus

NOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : **VILLE :**

Date : **Signature :**

DESIGNATION	Qté	Montant
Frais d'envoi [illegible]	TOTAL :	

AXE INFORMATIQUE

92, COURS JULIEN 13006 MARSEILLE

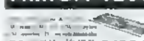
TEL: 91.48.40.55 - FAX: 91.42.70.12

AMIGA CD 32

2490 F

Module FMV pour CD32.........1690 F

AMIGA 1200



2490 F

AMIGA 4000

PROMO

AMIGA 4000/030 68030/25Mhz
6 Mo de RAM - Disque dur 120 Mo
Kickstart et WB 3.0 Fr
Chipset AGA
8990 F

AMIGA 4000/040 LC 68EC040/25Mhz
6 Mo de RAM - Disque dur 420 Mo
Kickstart et WB 3.0 Fr
Chipset AGA
13900 F

AMIGA 4000/040 68040/25Mhz
6 Mo de RAM - Disque dur 420 Mo
Kickstart et WB 3.0 Fr
Chipset AGA
15900 F

PROMO DU MOIS

AMIGA 1200 + Disque Dur 60 Mo + Extension 4 Mo + Horloge + Copro 68881/16Mhz
Copro Offert .... **5790 F**

AMIGA 1200 + Disque Dur 170 Mo + Extension 4 Mo + Horloge + Copro 68881/16Mhz
Copro Offert .... **6690 F**

Offre spéciale Limitée [illegible]

[illegible]

[illegible] 60Mo	1190 F
A600/A1200 85Mo	1490 F
A600/A1200 170Mo	2190 F
A600/A1200 220Mo	3860 F

[illegible]

AMIGA 1200+HD 60Mo	3650 F
AMIGA 1200+HD 85Mo	3950 F
AMIGA 1200+HD 170Mo	4660 F
AMIGA 1200+HD 220Mo	6350 F

CARTES ACCELERATRICES

GVP A1210 Turbo2 µP 68EC030 40Mhz support Copro 68882 40Mhz, 4Mo Ram 32 bits connecteur DMA
Prix **4790 F**

GVP A1230 Turbo2 µP 68030 50Mhz Support Copro 4Mo Ram 32 bits
Prix **6490 F**

EXTENSIONS MEMOIRES

DKB [illegible] pour A1200 + Horloge + Emplacement copro

DKB + 0 Mo	950 F
DKB + 1 Mo	1250 F
DKB + 4 Mo	1940 F
DKB + 4Mo+Copro 33Mhz	2050 F
Copro 68881/16Mhz	560 F
Copro 68882/33Mhz	690 F
Copro 68882/50Mhz	1290 F

Extensions Mémoire pour A500 A500+ A600 nous contacter **super PROMO**

ECRANS [illegible]

Scan Double (A4000)	1690 F
SVGA 14" [illegible]	1890 F
SVGA 15" [illegible]	3190 F
SVGA 17" [illegible]	7490 F

ACCESSOIRES

Scanner 64 niv de Gris	[illegible] F
Scanner 256 niv de Gris	1490 F
Scanner 262 000 Couleurs	2990 F
Souris Optique	259 F
Lecteur interne A500	490 F
Lecteur externe AMIGA	550 F
Lecteur interne 1 76Mo/A1200	990 F
Lecteur externe 1 76Mo/A1200	1190 F

[illegible]

WORDWORTH II vf	950 F
PROWRITE 3.3	5[illegible]0 F

GRAPHISME

DPAINT IV AGA vf	830 F
BRILLIANCE	**1690 F**
CALIGARI 24 vf	1590 F
ALADDIN 4D v3.0	3950 F
IMAGINE 3.0	**5980 F**
ESSENCE II	590 F
MORPHUS	N.C
REAL 3D V2.0	3700 F
AD-PRO V2.5	1690 F
MORPH PLUS	1590 F
VISTAPRO V3.05	590 F
SCENERY ANIMATOR	690 F

[illegible]

SCALA [illegible] vf	[illegible] F
SCALA MM300	**3990 F**
N 1 TITLER	500 F

FLASH!!! FLASH!!! FLASH!!! FLASH!!! FLA

Le P.A.R est arrivé

[illegible]

CARTES GRAPHIQUES

[illegible]	[illegible] F
EGS SPECTRUM (GVP)	4490 F
OPAL VISION	3990 F
DCTV tout Amiga	2290 F
MODULE RVB (DCTV)	1590 F

Démonstration sur rendez vous

MUSIQUE

DSS8 vf	[illegible] F
DSS8+ vf	990 F

DISQUES DURS [illegible]

2[illegible] M	[illegible] F
340 Mo	**2490 F**
420 Mo	**2790 F**

[illegible]

Devis GRATUIT

BON DE COMMANDE A RENVOYER A AXE INFORMATIQUE VPC 92 COURS JULIEN 13006 MARSEILLE

[illegible]

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

VILLE ____________ TEL ____________

VOTRE CONFIGURATION ____________________

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT

☐ CB ☐ CRBP

DATE

SIGNATURE

[illegible]

Vini Vidi 24 Vici

Vidi-Amiga RT est un système de numérisation vidéo 24 bits en temps réel. Ce nouveau modèle vient compléter la gamme Vidi par le haut. Une nouvelle interface logicielle dotée d'outils graphiques offre de nombreuses applications.

Vidi-Amiga RT permet aux possesseurs d'Amiga de saisir une image vidéo et de la convertir aux différents formats IFF. Son hardware autorise une capture en 24 bits soit plus de 16 millions de couleurs. Le logiciel offre de plus un ensemble de corrections et d'effets graphiques. Une autre partie du programme sert à réorganiser une suite de vues entre elles pour composer une séquence d'animation. Il accepte de travailler avec des sources vidéo PAL, SECAM mais aussi Y/C (Hi-8 & S Vhs).

Le kit Vidi-Amiga RT est présenté dans un boîtier cartonné entouré d'une jaquette de couleur. À l'exception d'un adhésif indiquant à l'acheteur qu'il tient entre ses mains une version française, toutes les indications et spécifications restent en anglais. En fait, seule la notice a été rééditée dans notre langue, le logiciel restant en anglais. Le coffret contient la notice, une disquette, le boîtier d'interface et son alimentation. La documentation française d'une soixantaine de pages était fermée, est bien illustrée, et dispose d'une approche très pédagogique. Bien qu'une lecture intégrale reste toujours conseillée, le manque d'un sommaire et d'une indexation apparente rend ce manuel fort peu pratique pour une recherche rapide. L'installation est largement décrite dans le manuel. Simple, elle ne devrait pas poser de problèmes. Toutefois l'alimentation fournie dispose de deux adaptateurs apparemment semblables, le manque d'information à ce sujet peut laisser planer un lourd doute jusqu'à la mise sous tension.

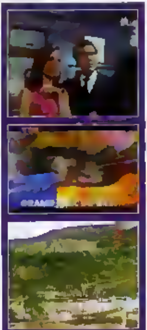
L'électronique de Vidi 24 se connecte directement à l'Amiga sur le port parallèle, et regroupe l'ensemble des fonctions et de la connectique. Elle s'adapte automatiquement au standard de l'image vidéo qu'elle convertit en temps réel. Cette suite de données numériques est mémorisée instantanément dans une mémoire. Le transfert pour s'opérer ensuite plus tranquillement vers l'Amiga. Le choix du constructeur de relier Vidi 24 RT par le port parallèle le rend compatible avec tous les modèles d'Amiga. Par contre, le temps de transfert des données de la mémoire d'image du Vidi RT vers l'Amiga nécessite plusieurs secondes en fonction de la résolution de l'image. L'électronique est enfermée dans un boîtier plastique antichoc de couleur crème. Elle ne nécessite aucun réglage, à exception de ceux pouvant être effectués par le logiciel. Les connexions se font sur des prises RCA pour les deux entrées vidéo composite ainsi que sur une prise Mini-DIN standard pour le Y/C.

Le logiciel

La disquette fournie permet un choix d'âge automatique de Vidi 24, elle contient de plus un utilitaire d'installation sur disque dur. Le logiciel proprement dit, s'articule autour de quatre pages principales en interaction permanente. La première est celle de configuration générale, influant tant sur les réglages du hardware que sur la résolution des rendus et du mode de travail. Le second écran dédié à la numérisation est aussi très fonctionnel. Il est possible de choisir entre les sources vidéo connectées, vidéo 1 et 2 (PAL ou SECAM) et l'entrée Y/C (S Vhs ou Hi-8). Un réglage de retard, un enregistrement en boucle et un déclenchement externe (bouton joystick) donnent une grande souplesse quelle que soit l'application. L'image animée de la source vidéo est quant à elle visible en permanence sur l'écran. [illegible]

préalable dans la page de configuration. En fonction de ces derniers choix, le temps d'apparition peut demander plus d'une seconde, on ne peut pas vraiment parler de fluidité. Dans la résolution la plus réduite, plusieurs images par seconde sont disponibles et restent acceptables dans la plupart des cas. Ceux qui souhaiteraient déclencher une numérisation avec précision, devront disposer d'un téléviseur pour contrôler leur source vidéo. L'écran nommé "carrousel" offre, tel une table lumineuse, la possibilité de choisir et de réorganiser les prises de vues entre elles. Il est ainsi aisé de créer une animation avec une suite d'images. Le nombre d'images ainsi emmagasinées reste variable et complètement lié à la quantité de mémoire contenue dans l'Amiga. Pour finir ce tour d'horizon, une page dédiée aux traitements graphiques offre une palette d'une bonne vingtaine d'effets et de réglages pour donner de nouvelles dimensions à vos oeuvres. Les images peuvent être rechargées indépendamment sans utiliser les fonctions de numérisation : le logiciel de *Vidi 24 RT* peut donc se substituer à un logiciel de traitement graphique simple. Voici la liste des textures graphiques (en anglais) que vous pourrez infliger à vos images : Average, Blur, Balance, Brightness, Contrast, Edge, Convolve, Get RGB, Drop RGB, Emboss, Equalize, Flip X, Flip Y, Gamma, Exposure, Maximum, Minimum, Median, Negative, Pixelize, Quantize, Saturation, Threshold, Sharpen.

Vidi 24 RT s'adresse à tous ceux qui disposent d'un Amiga, mais prend son sens sur des machines disposant d'une certaine quantité de mémoire et un disque dur. Il est important de rappeler que la taille d'une image 24 bits est nettement plus conséquente que les autres formats courants. Sur les machines disposant du mode AGA il est très rapidement possible d'avoir un rendu significatif ou utilisable. Les autres devront impérativement disposer d'une carte graphique pour espérer retrouver les réelles dimensions de l'image. ■



Les images de vos émissions préférées pourront être facilement numérisées

Vidi 24

En hausse

▲ La réalisation est soignée et très fonctionnelle

▲ L'ensemble donne à l'Amiga une solution de numérisation probante

▲ L'excellent rapport qualité/prix

En baisse

▼ L'alimentation non fournie est [illegible]

▼ L'absence du format de sauvegarde JPeg et d'un port d'[illegible]

PHASE

93 Av. Gl Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS

TEL: 45 45 73 00
FAX: 45 45 50 17

du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS

TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88

du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

A500 CARTES ACCELERATRICES

NOUVELLE CARTE BLIZZARD A1200/4

et la fréquence de l'A1200
équipé 68000
4 Mo 32 bits ext. à 0
avec copro.38 Mhz
horloge
3000 F

A2000 CARTES ACCELERATRICES

A1200 CARTES ACCELERATRICES

DISQUES A 500

DISQUES A 2000

DISQUES 600/1200

OVERDRIVE

LA SOLUTION CD

pour tout AMIGA
CD ROM externe SCSI
avec drive x 2 CD
2000 F

DISQUES SCSI SEULS

DISQUES IDE SEULS

PROMO AMIGA 1200

+ 450 F

LES MEMOIRES

A500
A600
A1200
A4000

VIDEO DIRECTOR
le montage facile 1590 F

ECRANS

AMIGA 1200

disque 120 Mo
Blizzard 1200/4Mo
avec 68882
horloge et 4Mo 32bits
6400 F

CARTES GRAPHIQUES

CARTE PICASSO 2

+ ECRAN 17" Targa
8000 F

CARTES CONTROLEURS

SCANNERS

DIGITALISEURS

GENLOCKS/VIDEO

VIDI-12

IMPRIMANTES

CANLE BJC 10	5424 F
HP 520	3000 F
HP DESKJET 500 C	3000 F
HP DESKJET 560 C	[illegible]

COMMUNICATION

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous. Catalogue sur simple demande.

UTILITAIRES

BUREAUTIQUE

ACCESSOIRES

A1230 Turbo de GVP

68030/40Mhz
4 Mo + horloge
+ copro 40 Mhz

P.A.O

MORPHING

EN STOCK, DES CONSEILS
DEMONSTRATIONS
DE CHOIX

VIDI-24 (RT)

2400 F

MUSIQUE

TITRAGE

GRAPHISME

LE PACK VIDEO

G-LOCK de GVP
SCALA MM 300
SCALA ECHO 100
6000 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ NOUS

Vente Par Correspondance envoi en Colissimo Recommandé

SYQUEST EXTERNE

AMIGA 4000 SCSI

68LC40 à 25 Mhz
équipé 10Mo en Ram
carte SCSI Z3 Fastlane
540 Mo SCSI2
19500 F

DCTV CD-ROM VIDI-24
SUNRIZE AD 516
EPSON GT 8500, OPALVISION
PICASSO 2, TARGA

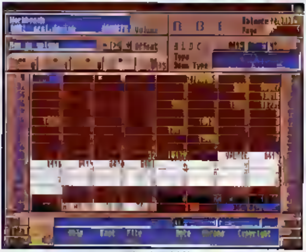
NOM PRENOM	DESIGNATION	QTE	MONTANT
ADRESSE			
VILLE ... CP ... Tel ...			
REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE.		montant total	
FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels 80 F pour le matériel sauf écran		port	
06/94D		à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GL LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

Artiodactyl block editor est un éditeur de ... qui vous permettra ... des ... Mais c'est aussi huit disquettes et un manuel bourré d'informations en français. Sur ces huit disquettes, deux contiennent un certain nombre de logiciels du domaine public, que l'on trouve donc ... dans le domaine public. Passons, ce n'est pas le principal. Sur une troisième disquette, le programmeur vous livre des sources, c'est-à-dire des listings de programmes en différents langages : Amos Pro, Basic GFA, C et assembleur. Bon, c'est sympathique et très intéressant pour les programmeurs. La quatrième disque propose une démonstration d'Abe, comment ça marche et comment le faire marcher. Oh là là ! Ça m'a l'air compliqué. Bon. Continuons.

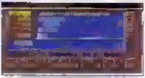
Around the

Sur ... disquettes suivantes, vous pourrez découvrir des ... eurs. Mais ... pas pour les tomates, pour ... entrée à se servir d'Abe ... et je crois que j'en aurais bien besoin ! Enfin, ... comme on dit en Bourgogne, la dernière disquette, huitième du nom, recèle en son sein le programme Abe. ... sur l'icône du programme et ... me voilà à présent devant un tableau de bord ... compliqué ...



certaine qu'Abe n'est pas un simulateur de vol, non, c'est un éditeur de blocs. Kezako ? me direz-vous. Les blocs sont les plus petites unités constitutives de tous supports magnétiques de masse : disquettes, disques durs, etc. Tout ce qui est stocké sur un support est en fait rangé dans des blocs. *Artiodactyl block editor* vous permet d'accéder à ces blocs et de les ... tout à loisir.

Pourquoi faire ? me direz-vous. Et bien sachez que vous pourrez ainsi réparer une disquette endommagée, récupérer un fichier accidenté, supprimer la protection d'un jeu (...), tricher en modifiant, par exemple, le fichier décrivant les capacités de votre héros de jeu préféré, franciser un logiciel anglais, protéger un programme contre le piratage, apprendre tout sur la structure d'une disquette. Bref, bidouiller, tripatouiller, farfouiller, bricoler absolument toutes les informations contenues dans une disquette ...



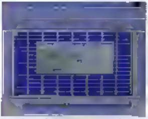
endommager votre précieux support magnétique au bout ... n'ayant pas

peur des mots) n'importe quel fichier. Car Abe ... comme un bistouri ... mieux vaut savoir ce que l'on va faire avant de ... La connaissance du champ opératoire est primordiale et, coup de chance, l'environnement que j'ai survolé tout à l'heure vous donnera toutes les clefs possibles pour ne pas opérer de l'œil celui qui souffre de l'appendicite.

En premier lieu, la Bible. J'ai nommé le manuel de 120 pages avec la photo de l'auteur page 116 (c'est la page préférée de ... Dreamette). Trêve de billevesées, les autres pages ne sont pas mal non plus.

Comment ça marche ?

Après une partie introductive, l'auteur du logiciel, Pierre-Philippe Launay, entre dans le vif du sujet en deux



Exemple d'... Abe

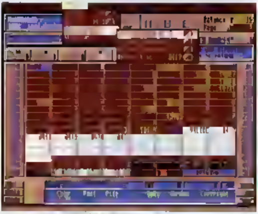
block

mouvements. Le premier acte consiste en une description complète du logiciel, de ses fonctions, y compris les plus avancées et d'une explication sur le mode de lecture du tableau de bord d'*Abe*. Comme vous en convaincra en effet la figure ci-contre, *Abe* fourmille d'informations en tout genre actualisées en temps réel. Le second acte est une explication (un cours complet) sur la façon dont sont organisées les données sur un disque

queue) et détaille en fait la structure de tout système de stockage de masse informatique mais également sur la structure des [illegible] fichiers Amiga [illegible]

répond en effet à des règles qu'il vaut mieux connaître avant toute tentative de modification d'un quelconque fichier. C'est ainsi à quoi sert tout l'environnement dont je me moquais quelque peu en introduction de l'article : apprendre, toujours apprendre davantage sur les fichiers et les disquettes. Programmeurs, c'est évident, mais aussi joueurs-tricheurs ou [illegible] du dimanche devront très tôt commencer à plonger à fond dans l'univers d'*Abe* avant de pouvoir en jouer. On peut d'ailleurs se poser la question suivante : qu'est-ce qui est le plus précieux dans le package d'*Abe* ? Le programme en lui-même ou le manuel qui l'accompagne ?

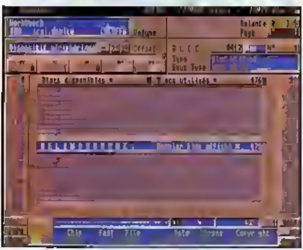
Il existe trois grandes façons d'utiliser *Abe* qui correspondent à trois grands types d'utilisateurs. Le joueur pourra tricher. Dans un jeu de rôle par exemple les qualités du personnage (force, vitalité, intelligence, adresse, etc.) sont stockées au fur et à mesure du déroulement [illegible] un



fichier à part. Il suffit alors de comparer le fichier à deux moments donnés, à l'aide d'un petit utilitaire qui accompagne *Abe*, pour déterminer peu à peu la signification des chiffres hexadécimaux que l'éditeur d'*Abe* affiche. Une fois la structure du fichier comprise, il ne reste plus qu'à s'attribuer la plus grande force, intelligence, adresse pour finir le jeu en beauté. Les bidouilleurs, et ils sont nombreux sur Amiga, trouveront en *Abe* un compagnon ponctuel pour réparer les accidents de lecture/écriture de fichiers (read/write errors). *Abe* permet de visualiser les données de fichier sous différentes formes. Les données résultant d'une erreur contiennent la couleur rouge : en réfléchissant quelque peu, il est possible de remettre de l'ordre dans un fichier désorganisé.

Enfin, le programmeur disposera avec *Abe* d'un utilitaire très puissant pour créer des protections efficaces contre le piratage. Je ne vais pas vous détailler les différentes méthodes existantes mais le manuel passe en revue les principales et, important, les critique en évaluant leur qualité et leurs défauts principaux. En outre, les sources fournies en sus sur l'une des disquettes supplémentaires offrent des outils quasiment prêts à l'emploi pour tout ce qui concerne la programmation de lecture ou écriture de fichiers ou de disquettes.

Abe se trouve donc être un logiciel très intéressant pour faire le tour des blocs d'une disquette. "around the block" diraient les americans...



1 PARTIE

PPaint pratique

Vous avez eu droit à une vraie palette graphique sur la disquette du mois dernier, merci Dreamette. La mode étant aux produits allégés, la version "lite" que nous allons étudier ne comporte pas toutes les fonctions de la version testée dans la rubrique "Labo" du numéro 3 d'Amiga Dream. Prêts pour la visite guidée ?

La dame étant aux produits allégés, la version "lite" que nous allons étudier ne comporte pas toutes les fonctions de la version testée dans la rubrique "Labo" du numéro 3 d'Amiga Dream. Je vous rappelle que la rédaction a décerné à Personal Paint le très convoité "dream top" et que son prix est inférieur à 500 francs, à peine le coût de deux jeux ! La visite guidée se fera en deux parties : les outils puis le paramétrage. Mais dans un premier temps je vous engage à faire clic-clic sur l'icône de PPaint. L'écran de travail s'ouvre en huit couleurs et en 640x256 ce qui convient à toutes les configurations Amiga (voir figure 1).

Les outils : bouton gauche de la souris

Comme vous l'avez déjà compris, la maîtrise de ce [illegible] comme beaucoup d'autres, réside dans le bon usage des boutons de la souris. Seul [illegible] dans cette partie vous n'utiliserez que le bouton gauche. En partant du haut dans la liste des gadgets (figure 2), la première boîte contient des points et des carrés de différentes tailles : cela s'appelle des brosses. Choisissez [illegible] dans l'écran [illegible] bouton gauche enfoncé permet [illegible] de laisser une trace. Allez maintenant cliquer sur une autre couleur et recommencez [illegible] [illegible] le [illegible] [illegible] vous voyez [illegible] le tracé pointillé [illegible] dans en bas à gauche des version [illegible] définies. Passons au gadget suivant qui est le tracé continu : observez attentivement, le gadget se divise en deux : la partie supérieure est évidée [illegible] autre est pleine. C'est-à-dire que le même gadget offre [illegible] [illegible] si vous cliquez en haut vous [illegible] en trait continu, si vous cliquez [illegible] bas vous réalisez une forme libre remplie de la couleur sélectionnée [illegible] [illegible] [illegible] en [illegible], votre [illegible] doit être couvert de gribouillages [illegible] nous allons tous [illegible] aux deux gadgets du bas de la colonne. L'un d'eux représente une flèche qui fait demi-[illegible] : c'est la fonction "undo" qui annule la dernière opération [illegible] [illegible] est une petite poubelle qui efface [illegible] du dessin [illegible] [illegible] la flèche [illegible] s'efface [illegible] réapparaît. Pour [illegible] page suivante, [illegible] dessin et [illegible]

Figure [illegible]

Figure ... un début à tout

la petite droite qui se trouve à la troisième ligne des gadgets, placez le curseur dans la surface de dessin, maintenez le bouton gauche enfoncé, déplacez la souris et vous voyez qu'une droite est attachée au curseur. Lorsque vous relâchez le bouton, la droite est tracée.

Géométrie facile

Nous vous avons déjà parlé des courbes de Bézier, vous allez pouvoir maintenant les utiliser en appelant le gadget à côté de la droite. L'opération commence comme pour la droite que vous venez de faire mais lorsque vous relâchez la souris vous voyez quatre points. En les déplaçant successivement et en les déplaçant, vous allez régler précisément la courbe sur la diagonale, enfin pour valider appuyez un clic du bouton droit s'impose.

Etudions d'un coup les quatre outils géométriques, ils sont eux aussi divisés en deux : forme vide ou pleine. Pour les cercles, carrés et ellipses, le principe est facile, placez le curseur dans l'écran, maintenez le bouton gauche enfoncé, déplacez la souris et relâchez, c'est tout. Le polygone est formé d'une suite de droites qui doivent être fermées, c'est-à-dire que le dernier point doit rejoindre le premier. Prenez un petit pouvoir puis la bombe de peinture, dessinez, c'est gagné. L'outil suivant sert au remplissage de contours fermés ou de surfaces, il est symbolisé par un petit récipient qui se verse et son point d'action est à la base du curseur. Dessinez deux cercles ou les deux cercles se chevauchent et remplissez l'intersection avec une autre couleur, c'est très simple (voir figure 3). N'effacez pas l'écran, cliquez sur le gadget "a". Le curseur est devenu un petit rectangle qui matérialise la taille d'un caractère, cliquez n'importe où dans l'image puis tapez un texte au clavier. Il s'agit là d'un véritable éditeur de texte et vous pouvez passer à la ligne, revenir à l'aide du pavé de flèches du clavier, le texte ne sera validé qu'après avoir cliqué dans une autre partie de l'écran ou sur un autre outil. N'effacez toujours pas le dessin car nous allons aborder la partie la plus importante de l'infographie : la brosse.

Brosse moi un mouton !

À côté du "a" se trouve l'outil indispensable. Il se présente comme quatre petits coins, sélectionnez-le et entourez une zone du dessin de la

même façon que vous dessinez un carré. Choisissez une partie avec plusieurs couleurs, lorsque vous relâchez la souris, relâchez, au curseur se trouve la nouvelle brosse, essayez maintenant de dessiner avec : vous maîtrisez maintenant la technique du couper/coller. Par exemple, dessinez un arbre, prenez-le en brosse et reportez-le plusieurs fois : vous avez une forêt.

Tous les outils sont utilisables avec votre brosse, essayez par exemple la droite ou la bombe de peinture. Pour revenir au tracé normal, il suffit de reprendre un point dans les brosses prédéfinies. Regardez attentivement la boîte contenant toutes les formes de points, dans son coin se trouve un tout petit cadre qui permet de rappeler la dernière brosse de l'utilisateur, l'essayer c'est l'adopter. Cliquez deux fois sur le sélecteur de brosse, il est possible avec cet outil de détourer à main levée une partie de l'image, ce qui est souvent plus pratique que le carré. La ligne d'outils suivante est la loupe et son zoom, activez la loupe de droite, toujours comme le carré encadrez une zone de l'image et aussitôt elle se trouve grossie dans une nouvelle fenêtre avec des ascenseurs qui permettent un déplacement dans le détail. Enfin, la loupe avec les signes "+" et "-" vous permet le zoom avant et arrière en utilisant dessus le bouton gauche ou droit de la souris.

A suivre...

Avant de vous quitter, il vous faut également savoir sauvegarder votre dessin, pour ce faire introduisez une disquette formatée dans le lecteur et, à l'aide du bouton droit de la souris, dans le menu "Projet" choisissez la sauvegarde, libérez la souris et une boîte de dialogue apparaît. Il ne vous reste qu'à donner un nom à votre image puis accepter avec "ok". Vous avez déjà suffisamment de quoi vous amuser pour ce mois-ci, je vous donne rendez-vous le mois prochain pour la suite où vous saurez changer de mode graphique, personnaliser tous les outils, faire des dégradés de couleurs... Bref vous aurez en main la même technique que les professionnels. ■

CADEAU

Pour 10 disquettes commandées, IFA vous en offre 3 Gratuites de votre choix

La meilleure sélection de logiciels Freewares et Sharewares

Compatible 500, 500+, 600 et 1200

[illegible]

AVIS AUX AUTEURS FRANCAIS

[illegible] que [illegible] dans les [illegible] français [illegible]. Alors pensez à ces personnes qui n'ont pas eu la chance d'apprendre les langues étrangères. Rédigez vos logiciels dans notre belle langue maternelle. Vos logiciels ainsi rédigés auront la priorité dans notre catalogue sur les programmes étrangers. Il vous suffit de vous expédier vos créations accompagnées d'une lettre (obligatoire) d'autorisation de distribution. [illegible] IFA vous proposera une édition commerciale pour les logiciels de très bonne qualité (édition sous coffret plastifié, jaquette couleur, documentation sur papier, publicité dans la presse spécialisée, etc...)

BATU : [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
PREMIER [illegible] : jeu de stratégie dans lequel vous gérez une équipe de football [illegible] championnat.
TANGLE : [illegible]
BOP'N PLOP : [illegible]
SUPER LEAGUE MANAGER : [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
ROTOR : [illegible]
MATRIX : un excellent jeu de réflexion [illegible]
SPECTRUM : [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
[illegible] PAINT [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
DELUXE PACMAN : [illegible]
TANK ATTACK : [illegible]
GAME TAKER : [illegible]
YATZ : jeu de dés.
THE TURN : [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
THEY CAME FROM OUTHER SPACE : [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
LITTLE [illegible] : [illegible]
HEAD GAMES : [illegible]
FRUIT PANIC : [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
MEGABALL : [illegible]
[illegible] : [illegible]
CLUEDO : une adaptation fidèle du célèbre jeu de dépôts.

DISQUETTE AM [illegible]
SUPER FOND : [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
COMPTABILITE JLK v1.0 : un logiciel de comptabilité générale, à notre avis le plus [illegible] au moment sur Amiga. Entièrement en Français.

DISQUETTE AM [illegible]
[illegible] SAMPLER : [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
SPACE CLEANER : [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
THE [illegible] : [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
ROAD TO HELL : [illegible]

DISQUETTE AM 701
[illegible] : [illegible]

DISQUETTE AM 702
FIREFLY : [illegible]

DISQUETTE AM 703
[illegible] : [illegible]

DISQUETTE AM 704
FULL HOUSE : [illegible]

DISQUETTE AM 705
[illegible] : [illegible]

DISQUETTE AM 706
QUANTUM : [illegible]

DISQUETTE AM 707
[illegible] : [illegible]

DISQUETTE AM 708
KARATE [illegible] : [illegible]

DISQUETTE AM 710
REBOUND : [illegible]

IFA
508 [illegible]

MATERIEL

Les Promos du mois

Les enceintes à brancher sur votre Amiga

Trust Dynamic Soundwave 40 [illegible]	270 Frs
Trust Dynamic Soundwave 60 25W	[illegible] Frs
Trust Dynamic Soundwave [illegible]	[illegible] Frs

Scanners à main

Scanner 64 niveaux de gris	1800 Frs

Extensions de mémoire

Extension 512Ko pour A500	270 Frs
Extension 512Ko + Horloge pour A500	320 Frs
Extension 1,5Mo pour A500	[illegible] Frs
Extension [illegible] pour A500+	[illegible] Frs
Extension [illegible] pour A500	450 Frs
Extension 2Mo pour 1000	[illegible] Frs

Lecteurs

Lecteur interne A500	460 Frs
Lecteur interne A2000	[illegible] Frs
Lecteur externe	545 Frs
Lecteur externe + Hardcopieur + Antivirus	[illegible] Frs
Lecteur interne A500/A1000	[illegible] Frs
Lecteur Haute Densité interne	[illegible] Frs
Lecteur Haute Densité externe	[illegible] Frs

Pour tout autre produit ou matériel, veuillez appeler le
27-65-58-11

Bon de commande à retourner à
IFA 508 Route Nationale 59880 Cerfontaine
Tel 27-65-58-11 Fax 27-66-66-11

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après

Nombre de disquettes ...... x 25 Frs ...... = ... Frs
Frais de port Disquette 25 Frs Matériel 40 Frs = ... Frs
Frais de port supplémentaire étranger (65 Frs) = ... Frs

Montant total = ... Frs

Règlement en
O Chèque O Mandat O Carte Bleue

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité ...... Banque ......
Signature

Nom ...... Prénom ......

N° ...... Rue ......

Code Postal ...... Ville ......

AMDREAM7

Répertoriez-moi !

[illegible]

Comment gérer des répertoires, des fontes, des écrans, des claviers, etc. ? Une bonne question qui intéressera sûrement bon nombre d'entre vous. N'oubliez pas : la rubrique "débutant" peut vous aider à briller en société (d'Amigafans, bien sûr).

Comme dans tous les systèmes d'exploitation, l'Amigados permet de hiérarchiser différents niveaux sur l'unité de stockage (disquette ou disque dur) grâce aux répertoires (ou drawer, tiroir en anglais). Vous pouvez ainsi classer vos fichiers, ranger des programmes, protéger des données de l'effacement, etc. Pour créer un répertoire sous Workbench 2.0 (ou supérieur), vous n'avez qu'à cliquer sur l'option "nouveau tiroir" du menu déroulant "fenêtre". Sous version antérieure du Workbench (1.3 ou 1.2), la meilleure solution est de dupliquer le répertoire "Empty" (qui devient "copy of empty") puis de le renommer.

Les assignements

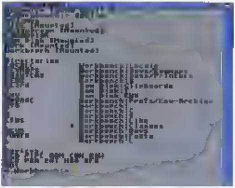
L'Amigados permet de créer des répertoires (et plus généralement tous les périphériques, "devices" en anglais) spéciaux dits "assignés". Ces répertoires sont repérés par les deux points. Voici quelques exemples de répertoires assignés : fonts:, devs:, et de périphériques (qui sont assignés par défaut) : work:, df0:, ram:, prt:, par:, ser:, etc.

Comment assigner des répertoires et à quoi cela sert-il ?

La commande "Assign" (utilisable sous Shell ; voir les numéros précédents d'Amiga Dream pour en savoir plus sur le Shell) permet de le faire. Voici plusieurs exemples d'utilisation de cette commande Assign. La commande seule vous donne les différents répertoires et périphériques assignés.

Assign jcp: df0:documents/jcp

Le répertoire "jcp" se trouvant dans le répertoire "Documents" de la disquette du drive interne (df0:) est assigné sous le nom "jcp:". Le dernier exemple est intéressant pour comprendre l'utilité de la commande Assign. Avant, pour accéder à ce répertoire, vous deviez taper "cd df0:documents/jcp". Dorénavant, il suffit de taper "cd jcp:". Le deuxième intérêt et non le moindre est l'accès immédiat au répertoire "jcp:". Pour être plus clair, donnons un exemple : soit un logiciel comme BlitzBasic (dont le nom du programme est Blitz2). Lors de l'installation, vous le mettez sur une partition de votre disque dur s'appelant Dur (par exemple) dans le répertoire "Basics". Le chemin pour accéder au programme (path, in english) est donc "Dur:Basics/Blitz2". Le créateur du logiciel ne peut connaître tous les noms et chemins possibles (untel mettra son logiciel dans le répertoire "Programmation", un autre dans "Basics"...). En



[illegible]

résoudre ce problème, il suffit d'assigner le répertoire "Blitz2" en tapant la ligne suivante (en suivant l'exemple précédent)

Assign Blitz2 Durdur:Basics/Blitz2

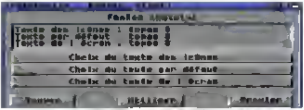
Et le tour est joué : il suffit maintenant que le programmeur du logiciel accède à "Blitz2:" pour être sûr d'arriver dans le bon répertoire, quelque soit sa place sur le disque dur (ou disquette). Un autre exemple d'utilisation de l'assignement : votre Amiga peut démarrer sur plusieurs périphériques comme l'unité de disquette interne (DF0:), un disque dur (Workbench par exemple), etc. Mais l'Amiga dos va toujours définir votre unité de démarrage en "sys:". Ce qui fait que pour aller sur l'unité de démarrage, il suffit (pour tous les cas de figures) de taper "cd sys:"

Utilisation des commandes AmigaDos sous Shell

La plupart sont mises dans le répertoire assigné "C:" (faites "CD c:" pour y accéder). Les autres commandes sont soit dans le répertoire assigné "system:" soit dans "utilities:" ou sont en ROM (surtout dans les versions postérieures au 1.3 comme le 2.x et le 3.x). Si vous avez un doute dans l'utilisation d'une commande Amigados, la meilleure solution est de la taper en la faisant suivre d'un point d'interrogation, par exemple "avail ?". Ce qui donne en retour sous 2.0 (après un retour chariot bien sûr) : "Chip/S, Fast/S, Total/S, Flush/S". Vous avez ainsi les différents paramètres de la commande Avail : vous pouvez taper "Avail chip" pour obtenir la quantité de mémoire "chip" disponible sur votre Amiga.

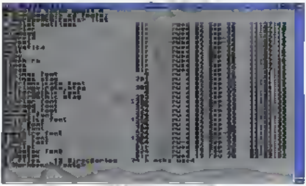
Les fontes (fonts en anglais)

Les fontes (ou encore polices de caractères) sont mises par défaut dans le répertoire assigné "Fonts:". Ainsi si vous faites sous Shell "cd fonts:" vous pourrez visualiser les différentes polices de caractères utilisées par votre Amiga (cette manip est valable quelque soit la version de votre



Le [illegible] de [illegible] fonte

Workbench). Les possesseurs des versions supérieures au 1.3 peuvent choisir les polices de caractères affichables sous Workbench grâce à l'utilitaire



[illegible] fontes [illegible] Shell

"Fonts" se trouvant dans le répertoire "Prefs".

Comment faire lorsque vous installez un nouveau logiciel qui a besoin de fontes spécifiques ? Deux possibilités s'offrent à vous : soit vous mettez ces nouvelles fontes dans le répertoire "Fonts" du Workbench, soit vous créez un nouveau répertoire dont le nom se rapproche de celui du logiciel (par exemple PaintFonts). La première solution est la plus simple, mais le répertoire "Fonts" possédera toutes sortes de polices, grossira et ne deviendra plus du tout standard. La deuxième solution permet de gérer de façon plus ergonomique vos différents logiciels et ainsi de savoir à quel logiciel appartient telle fonte (bien utile lors de suppression ou de crash de fichiers).

Amos et Blitz, deux amis qui font bon ménage... Le premier vous propose la seconde partie de "Scrollings à gogo", le deuxième a décidé de faire plaisir à la Dreamette et vous offre la possibilité de créer un jeu de qualité en moins de 27 pages de codage. Bonne programmation à tous.

2e PARTIE

Scrollings

FRANÇOIS LIONET ET JEAN-BAPTISTE BOLCATO

Nous avons vu il y a deux mois, les grands principes de réalisation des scrollings. Je vous propose aujourd'hui de réaliser des défilements de textes comme ceux connus dans les démos ou certains jeux.

En utilisant les instructions "Def Scroll" et "Scroll", on peut très facilement créer un scrolling horizontal de texte monochrome qui va défiler de droite à gauche de façon continue.

Tapez les lignes contenues dans l'encadré dans l'éditeur Amos (ou Amospro).

- On initialise notre texte (1), on ouvre et on place l'écran de travail (352 pixels de largeur, 8 pixels en hauteur et 2 couleurs ; notez que l'on n'affiche réellement que 320 pixels) (2).
- on définit notre scrolling (3)
- vient ensuite la boucle principale, où l'on prend la lettre suivante de notre (4),
- on affiche la lettre dans la zone cachée (5)
- on scrolle huit fois notre zone (largeur de la lettre = 8 pixels) (6) ;
- et on recommence (7).

Le texte scrolle ainsi indéfiniment, tant que vous ne stopperez pas l'exécution du programme avec CTRL + C.

L'astuce consiste à n'écrire que chaque nouvelle lettre et non tout le texte à chaque fois, dans une partie cachée de l'écran (à droite). Une fois la lettre imprimée, on la fait apparaître et on recommence.

Entraînez-vous, vous verrez que ce n'est pas si difficile que cela, vous pourrez vous aussi obtenir des résultats comme la figure ci-dessus.

Un meilleur défilement avec "Screen offset"

Je vous propose ici de programmer l'équivalent du programme précédent, mais cette fois-ci en "hardware" beaucoup plus rapide à l'exécution mais également plus difficile à programmer.

Un peu de théorie ne fait pas de mal

Comme nous l'avons vu dans Amiga Dream n° 5, l'instruction "Screen offset" permet de déplacer la fenêtre de visualisation d'un écran géant sur la surface de l'image. Amos ne peut pas

gérer d écrans de taille supérieure à 1 023x1 023 pixels c est beaucoup mais hélas insuffisant pour faire zender un texte pendant des heures
Alors grosse astuce..

Imaginez un écran deux fois plus grand que la fenêtre de visualisation. Avec "Screen offset" on peut facilement le faire tourner sur lui-même. Il défile vers la gauche et une fois la limite des te dépassée la bordure gauche réapparaît. L écran boucle sur lui même. L astuce consiste à dessiner les lettres 5 à la fois à droite et à gauche pour que le bouclage soit invisible. En final, on obtient un écran qui tourne sur lui même et donne l'impression d'être gigantesque ! (voir figure 1)

Reprenez le programme précédent et modifiez les lignes suivantes.
Remplacez la ligne 2 par la ligne (8) on ouvre et on place l écran de travail 9 (672 pixels de large). Notez que l'on n affiche que 320 pixels
(3) par (9) on initialise les positions de l'offset et les zones à tracer
(5) par (10) : on affiche le texte dans les deux zones cachées des extrémités de la fenêtre
(6) par (11) on scrolle tout ça en déplaçant les offsets et les zones de tracé.
Le résultat n est pas très impressionnant, je vous l accorde mais l amélioration par rapport au programme qui utilise "Def scroll" est énorme : ce programme ne prend quasiment aucun temps machine. Il en ne vous empêche donc de scroller un écran haut de 256 pixels avec 32 couleurs tout en faisant plein d autres choses à côté ! Vive l'Amiga..

Programme numéro 1
(1)
(2) Screen
(3) Def S
(4)
(5)
(6)
(7)

Programme numéro 2
(8) Scr
(9) X O
(10) Sc n

Rêve de Dreamette

PIERRE-PHILIPPE LAUNAY, CRÉATEUR D'ABE

Oh là là, créer un jeu de qualité en moins de 27 pages de codage, mais non n'y pensez pas ma chère et jolie Dreamette. 57 ?

Bon d'accord

Au départ, il y a trois sphères radioactives sur l'écran. Chaque sphère est douée de mouvements plutôt incongrus et elle explose dès qu'elle en touche une autre. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à éloigner les balles les unes des autres grâce à la manette de jeu... mais voilà, tout finira quand même par exploser.

Oui, mais comment ?

On va donc créer des balles, ou des cubes, enfin bon, des trucs à déplacer sur l'écran. Ce travail se fait avec votre logiciel de dessin et le résultat devra être sauvé sous forme de brosse. Même chose avec une raquette. Dans le codage, on va lier ma brosse (j'y arriverai pas !) à un dessin grâce aux fonctions LoadShape pour charger, puis MidHandle pour fixer le point d'action des dessins. Dans ces dessins, il n'y a tout compte fait que peu de choses qui nous intéressent : la position x,y et éventuellement leurs vitesses de déplacement. C'est le but des instructions "newtype" : on se crée des objets, autrement dit des structures, beaucoup plus faciles à manier. Nos structures s'appelleront rat et balle (enfin !). On va regrouper toutes nos balles dans une liste de ballons et tous nos rats dans une liste de souris (log que non !). Et on va lancer les balles pour arriver à la partie la plus importante du codage : on va effacer régulièrement les balles et la raquette pour les redessiner à leurs nouvelles positions. Mais pas tout de suite ! Sinon c'est le gribouillis assuré. On va donc synchroniser la construction de notre image à celle réalisée de toute façon par le moniteur grâce à VWait. On efface avec BlitMode EraseMode et on redessine avec BlitMode CookieMode.

Sur la disquette, vous découvrirez une version plus avancée du projet. Il ne vous restera plus qu'à habiller le codage avec une image et une musique, un menu et voilà un vrai jeu en moins de 220 lignes.

Les conseils

Rentrez tout d'abord ce code sous *Blitz basic* de préférence en version 2. Le symbole "return" n'est pas à écrire et permet seulement à la Dreamette de savoir qu'on est en fin de ligne. Pour comprendre la syntaxe d'une fonction, il suffit de positionner, dans le source, le curseur de la souris sur le mot inconnu puis d'appuyer sur la touche Help. Pour comprendre son action, il faut lire les commentaires, se reporter au manuel et éventuellement lire retirer le déroulement du programme juste avant et juste après la fonction inconnue grâce à la commande Mouse wait. Mouse wait attend un cliquetis de la souris. Supposons que mais ignorante à quoi sert Boxf. On écrira donc dans le code

```
Mousewait
Boxf 5 5 320-5,200-1,0
Mousewait
```

pour découvrir un beau rectangle de couleur transparente (0). Pour être plus clair, disons alors qu'on ne voit plus rien ! Bien entendu, il est fortement préférable de n'écrire qu'une seule instruction par ligne pour une meilleure lisibilité du source. Mais là c'est comme qui dirait comme dans le génial *Amos pro*, on fait comme on veut. ■

Amiga Dream Ball Est

[illegible]

JESSICO

CONSULTEZ 2000 REFERENCES A PRIX CANON ET GAGNEZ UN BON D'ACHAT DE 1000 FRS (JEU QUIZZ) SUR LE 3615 JESSICO

AMIGA

ALIEN 1	200
ALIEN BREED 2	200
ALIEN BREED 2 AG1200	249
ANOTHER WORLD	79
ARCADE POOL	144
ASSASSIN SPEC. EDIT	110
BANSHEE	NC
BENEATH A STEEL SKY	279
BENEFACTOR	219
BLACK SECT	200
BRIAN THE LION	199
BRUTAL SPORT FOOT	100
BUBBA N STIX	100
CANNON FODDER	200
CANTONA STRIKER 2	200
CAPTIVE 2	NC
CHAOS ENGINE	100
CHAOS ENGINE AG1200	100
CHUCK ROCK 2	179
CIVILISATION	200
CIVILISATION AG1200	200
CRASH DUMMIES	NC
DARKMERE	200
DISPOSABLE HERO	100
DOGFIGHT	219
DRACULA	200
DREAMWEB	NC
ELFMANIA	240
F1 GRAND PRIX	229
FLASHBACK	100
FRONTIER ELITE 2	250
FURY OF THE FURIES	200
GENESIA	212
GOAL	200
GUNSHIP 2000	213
GUY SPOILK MANAGES	240
HEIMDALL 2	NC
HIRED GUNS	200
HISTORY LINE	200
ISHAR 1	200
ISHAR 2 AG1200	200
IROT 4	335
INNOCENT	229
JACK THE RIPPER	300
JAMES POND 3	NC
JURASSIC PARK	100
JURASSIC PARK AG1200	100
[illegible]	105
KING QUEST 6	201
KING QUEST 6 AG1200	209
KINGS OF AVENTURE	209
LAMBORGHINI	200

LAST ACTION HERO	NC
LEGACY OF SORASIL	200
LEISURE SUIT LARRY 2	130
MAELSTROM	200
MAGIC BOY	200
MANCHESTER UNITED	200
MICROPROSE GOLF	139
MONKEY ISLAND	160
MONKEY ISLAND 2	279
MR NUTZ	164
MR NUTZ AG1200	200
NCAA BASKET	200
NORD & SUD	200
OM SUPER FOOT	100
PERIHELION	100
PINBALL SPEC. EDIT	200
PLANET AVENTURE 2	100
PREMIER MANAGER 2	100
QUEST FOR GLORY 4	200
REACH FOR THE SKIES	229
ROBINSON REQUIEM	NC
SENSIBLE SOCCER 93	199
SETTLERS VF	27?
SIERRA SOCCER	NC
SIMON THE SORCERER	206
SIMON THE SORCERER AG1200	310
SKIDMARKS	100
STAR TREK 25TH AG1200	200
SUMMER OLYMPICS	NC
SUPER LEAGUE MANA.	230
SYNDICATE	210
THE PATRICIAN	100
TORNADO	200
TWILIGHT 2000	200
U.F.O.	NC
WING COMMANDER AG1200	200
WINTER OLYMPICS	209
ZOOL 2	177
ZOOL 2 AG 1200	100

AMOS PRO 1.1	300
ANIMATION WORKSHOP	440
BUDGET FAMILLE	100
COMPTE CHEQUE	241
COP SYNC EXPRESS 500	300
COP SYNC EXPRESS 2000	309
DELUXE MUSIC V2.0	785
DELUXE PAINT IV	800
HOME MUSIC KIT	400
KINDWORDS 3.0	430
PAINTER 3D	300
FACE AMIGA	250

[illegible]

[illegible]

1ST DIVISION MANAGER	100
ADDAMS FAMILY	100
ALIEN BREED 92	110
ASSASSIN SPEC. EDIT	130
CALIFORNIA GAMES 2	130
CHUCK ROCK	130
COMPLETE COLLECTORS	100
EYE OF BEHOLDER	130
F 15 STRIKE EAGLE 2	100
F17 CHALLENGE	130
F 19 FIGHTER	100
F29	100
FLIGHT OF INTRUDER	100
GOBLIINS 2	100
GOLDEN AXE	100
GUNSHIP	140

HOOK	130
IMPOSSIBLE MISSION 2	130
JAMES POND 2	100
KING QUEST 5	100
KNIGHTS OF THE SKY	100
LEISURE SUIT LARRY 2	130
LINKS CHALLENGE	100
LOOM	140
M1 TANK PLATOON	140
MIG 29	140
MONKEY ISLAND	100
PIRATES	75
POLICE QUEST	130
STORM MASTER	175
STREETS FIGHTER 2	200
STRIKER	111
SUMMER OLYMPIAD	100
WOLFCHILD	100

CONSOLE CD32

CONSOLE CD32 + 2 JEUX	2400
CONSOLE CD32 + 6 JEUX	3000
JOYPAD CD32	100
SOURIS CD32	155
CARTE FMV	1000
FILMS ET CONCERTS FMV	NC
ALIEN BREED QWAK	200
BRUTAL SPORT FOOTBALL	100
BUBBA N STIX	200
CAPTIVE 2	230
CHAOS ENGINE	200
CHUCK ROCK 2	215
DANGEROUS STREETS + WING COMMANDER	300
D GENERATION	179
DISPOSABLE HERO	215
FRONTIER ELITE 2	NC

SUPER PROMO

IMPRIMANTE STAR LC 100 Couleur 1490

ACCESSOIRES

DISQUE DUR AG1200	NC
EXT 512K + HORL. AG500	200
EXT 1MO AG500+	200
EXT 1MO AG600	420
EXT 1MO AG600 + HORL.	400
EXT 1.5 MO A0000	700
MEGABOARD AG500	400
LECT INTERNE AG500	400
LECT INT AG2000	300
LECT EXTERNE 3.5	500
ALIMENTATION AG	349
CABLES PERITEL AG,ST	110
INTERFACE MIDI 3+1+C	160
DOUBLEUR DE BUS	160
CRAYON OPTIQUE	300
SOURIS ZY 9FC AG,ST	100
ROBO SPEED KING AG,ST	00
ROBO SPEED AUTO AG,ST	00
AERO NAVIGATOR AG,ST	100
QJ SUPERBOARD AG,ST	139
QJ MOONSTAR AG,ST	210
QJ TOPSTAR AG,ST	100
ADAPT 4 JOYST AG,ST	75
MICROKIT NETTOYAGE	00
BOITIER RGB 80 75 DK	00
BOIT EN POSSO 130	120
ETIQUETTES 2100	30
RUBANNES	51
R. 84 4 COULEUR	95

ACTION REPLAY

AG 500/500+	499 F
AG 2000	599 F

FURY OF THE FURIES	200
GLOBAL EFFECT	100
GUNSHIP 2000	NC
JAMES POND 2	NC
LABYRINTH OF TIME	100
LITIL DIVIL	NC
LOTUS TURBO TRILOGY	220
MEGA RACE	NC
MICROCOSM	250
NICK FALDO GOLF	200
PREMIERE	110
PROJECT X F17	200
PIRATES GOLD	100
RISE OF THE ROBOTS	NC
TRIVIAL POURSUITE	215
ULTIMATE BODY BLOWS	200
ZOOL 2	NC

COMPILATIONS

AWARD WINNERS 2	200
BATTLE CHESS 1000	209
COMBAT CLASSICS 2	200
DREAMLAND	310
EXCELLENT GAMES	209
FOX COLLECTION 3	379
FUN RADIO 2	200
FUN RADIO 4	200
LORDS OF POWER	200
SPACE LEGENDS	200
THE GREATEST	300

[illegible]

SATISFAIT OU REMBOURSE OU 0100 AU 500 SUR TOUTE LA GAMME AIM

ENVIRONNEMENT AIM PAR CLASSE ET MATIERE	200
FRANCAIS CE1 A 3E	
MATH CE1 A 3E	
ANGLAIS CE1 A 3E	
APPLICATION AIM PAR CLASSE ET MATIERE	100
FRANCAIS 6E A 3E	
MATHS 6E A 3E	
[illegible] A 3E	

CRAYON OPTIQUE TROJAN

AMIGA COMPATIBLE A1200 ... 300F

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

[illegible]

☎ 93.97.22.00 MINITEL 3615 JESSICO

JESSICO BP693 06012 NICE CEDEX 1

TITRES [illegible]

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre

☐ Je paie à réception au facteur + 30 F

☐ Je paie par carte bleue et je complète les 3 lignes ci-dessous

NOM

PRENOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL

TEL 93 97 97 00

SIGNATURE (OBLIGATOIRE)

TOTAL

Expédition Colissimo & Recommandé

[illegible]

La Draamette vous répond

Histoire de Joystick
Salut Dreamette,
L'Amiga CD 32 réunit beaucoup d'avantages. J'aimerais bien même si, pour chaque jeu, on peut utiliser la souris, le joystick (au lieu du pad) et s'il est possible de jouer à deux. J'aimerais surtout que les tests précisent si l'on peut sauvegarder les parties car ceci est indispensable pour des jeux très longs à finir. Enfin, si possible, il serait intéressant que les tests soient plus longs et mentionnent la difficulté du jeu.
Jean-Baptiste, Lyon

Bonjour Jean-Baptiste,
Selon le jeu, il est possible d'utiliser un joystick (ou même une souris) sur la CD-32. Je m'explique : si le jeu demande expressément d'appuyer sur la touche bleue du joypad, tu seras [illegible] avec ton joystick ! mais il existe des interfaces de joystick qui sont prêts à mener les manips de branchements/débranchements de pad pour jouer. Il est de même avec leur joypad favori (n'est-ce pas Jean-Christophe !). Mais si le jeu n'exploite pas les différentes touches du joypad, alors sors ton joystick, sans jeu de mots, c'est promis !

Quoi doit-il faire ?
Hello Dreamette !
J'ai plusieurs questions à te poser.
Voulant m'acheter un logiciel ne menant à la Fnac, j'apprends qu'il faut 1 Mo de mémoire pour le faire marcher : problème car je possède un Amiga 500 sans extension mémoire. Je décide donc d'acheter l'extension A501 (512 Ko + horloge). Maintenant, à chaque fois que je mets mon A500 en route, l'heure n'est pas sauvegardée. J'ai regardé dans la trappe sous l'Amiga et il n'y a rien. Que dois-je faire ?
Souvent avec Quickwrite lorsque je veux sauvegarder un texte, j'ai le message suivant : "Amiga Dream is full". Que dois-je faire ?
Je voudrais même comment sauvegarder des fichiers venant de Quickwrite sur une disquette vierge ?
Enfin, dernière question : quand je lance le Workbench 1.3.3, l'image clignote et la taille des icônes et des fenêtres est vraiment réduite. Que dois-je faire ?
Clément, Inviolable

Salut Clément,
1 - Es-tu sûr d'avoir vraiment mis ton extension là où il faut. Je vais donc te parler de ton extension mémoire. Ainsi, vérifie la quantité de mémoire disponible (celle-ci est affichée sur la barre blanche du Workbench). Si tu possèdes même de 512 Ko, c'est très même !
2 et 3 - Pour utiliser un logiciel du genre de Quickwrite, il faut protéger la disquette originale en écriture et utiliser d'autres disquettes pour écrire dessus. Avec Quickwrite, il suffit de le charger puis d'enlever la disquette Amiga Dream pour la remplacer par une disquette formatée.
A propos, des disquettes Amiga Dream protégées de l'écriture dès l'achat du magazine (c'est ce qui est connu sous le nom de la rubrique [illegible]).
4 - Ton écran Workbench est entrelacé. Comme tu as un Workbench 1.3.3, il faut charger l'utilitaire Preferences se trouvant dans le répertoire "prefs" et cliquer sur "non entrelacé" (pour les lecteurs sous 2.0 ou 3.0, il faut utiliser l'utilitaire ScreenMode et choisir l'option Pal. ou non [illegible]).

Say woman ?
Chère Dreamette,
J'ai un Amiga 600 et en explorant le Workbench, je me suis aperçu qu'il n'y avait pas le programme Say dans le répertoire "utilities". Cet utilitaire a l'air vraiment super et j'espère que tu vas y remédier. Je trouve le piratage un peu dégoûtant, mais si l'Amiga doit disparaître à cause de ça, je pense que le dernier public pourrait le laisser vivre.
Sébastien, St Gilles Croix de Vie

Bonjour Séb,
Le programme "Say" est un vieil utilitaire qui existait déjà avec les premiers Amiga, à l'époque où je n'étais encore qu'une fillette innocente (mais passons, il a été retiré du Workbench lors de la sortie du 2.05 (donc des Amiga 600). Il permettait de faire parler son Amiga en anglais (ou en français avec un big accent ricain, mais c'était vite que c'était amusant). Il faut savoir que "Say" fonctionne très bien en 2.x ou 3.x (j'ai même eu une version localisée). Alors pourquoi l'avoir retiré du Workbench me diras-tu ? Eh bien tout simplement pour des raisons de copyrights : cette routine (et le phonème l'utilisant) ne vient pas de Commodore mais d'une autre société et ainsi Commodore devait même payer des royalties pour chaque Workbench vendu. Aussi, vive un jour où Commodore en eu assez de payer. En ce qui concerne le piratage, ta remarque est intéressante mais malheureusement je pense que le dernier public à lui seul ne pourrait pas faire vendre suffisamment d'Amiga.

Pas la peine d'en faire un fromage
Salut la Dreamette
J'ai un Amiga 500 avec la ROM 1.2 (si si, je vous jure!) avec 1 Mo de RAM. Je voudrais te poser la question suivante : que penses-tu des Pc ? Moi je trouve que ce sont des machines complètement grotesques ! On me dit souvent : "ah ouais, mais tu sais, t'aurais jamais Doom sur ton Amiga de m…" Il y a même un copain qui m'a dit "mais… avec ton Amiga, c'est nul !" moi je rétorque mais lui dit : "de toute façon, entre un Atari et un C64 y'a pas de différence" (n'est-ce pas Alex ?) ça doit être la chaleur demande pour un mois de mars (en tous cas en Suisse). En plus, la plupart des possesseurs de Pc comparent des 486 DX33 à un Amiga de 1985 accompagné d'une petite extension mémoire minable. Si on le comparait plutôt à un Amiga 4000/040 ? Enfin, à titre de preuve (…) je te signale que je compte sortir en 97 que nous écrivons seuls d'écran avec un système de [illegible] sous GodTools (et ou [illegible] avec Arma… pas possible ? Mais si) mon ça : wait and see ! Pour finir je vous en prie, publiez-moi !!!
François, Lausanne (Suisse)

Salut salut au grand Helvète (on tous ont [illegible] imagine ainsi… mais peut-être es-tu un "tout petit suisse" !!!). Alors c'est la guerre en Suisse, on aura tout vu… Bonjour l'ambiance entre copains ! En tout cas, je suis d'accord avec ces comparaisons ce qui est comparable ! A propos de la dernière remarque : je reçois plusieurs centaines de lettres par mois, et je ne peux répondre à tout le courrier. Donc si vous ne recevez pas de réponse, ça n'est pas parce que je ne veux pas répondre directement ou pour [illegible]. Je me fais un devoir de lire TOUTES les lettres. Un conseil : n'oubliez pas de mettre vos coordonnées SUR la lettre (et non seulement sur l'enveloppe) et pourquoi pas votre téléphone (et oui, ça m'arrive de téléphoner !).

CD-32 à donf !
Chère Dreamette,
Je suis l'heureux possesseur d'un Amiga 500 depuis de nombreuses années et aujourd'hui d'une CD-32. Voici mes remarques.
Vous devriez être encore plus sévères avec certains Softs (ou plutôt Bugs).
Microcosm est superbe graphiquement et je me demande pourquoi il a été si mal noté dans certains magazines ou [illegible] de TV que je ne citerais pas. La version CD-32 est magnifique et bien plus complète que celle du Pc : ils notent n'importe comment car pour une fois que l'éditeur n'a pas fait un simple portage de je ne sais pas quelle provenance. Pourquoi Commodore ne l'offre pas avec la console ? Les autres constructeurs (dont je ne sais combien de packs différents pour vendre leurs consoles

reste et en général, tout [illegible] sont des têtes.

Lorsque j'ai vu les photos de *Megarace* dans la rubrique CD-*Promo* j'ai pris peur. Vivat-il ? Si vous me dites que c'est une version très [illegible] ... que c'est [illegible] ... par exemple, je [illegible] ... de décor et la voiture c'est vrai ... ce sont des photos [illegible] le CD-32 ... Alors [illegible] ... la sortie du CD-32 aux USA, c'est pour quand ?

Pourriez-vous moins [illegible] sur l'extension *Paravision*... un drive [illegible] à pilotes la CD-32 ?

Un lecteur [illegible]

Salut bel anonyme,

[illegible]

[illegible]

Amiga Dream [illegible] 92190 Meudon [illegible]

Représentants légaux Romain Canonge, Francis Fraissé

Associés principaux [illegible]

Directeur de publication Francis Fraissé

Directeur commercial Moïse Canonge

Télécopie [illegible]

Rédaction [illegible]

Rédacteur en chef Christ ou Francis

Ont collaboré à ce numéro [illegible]

Directeur artistique [illegible]

Iconographie [illegible]

Photogravure Photographe

Impression [illegible]

Dépôt légal à parution

ISSN [illegible]

Droits de reproduction [illegible]

[illegible] ... l'informatique qui tend [illegible] ... Amiga virtuelle [illegible]

Petites annonces

Ventes

[illegible]

Pour passer une petite annonce - Amiga Dream n° 7

[illegible]

Achats

[illegible]

Contacts

[illegible]

La Plus Grande Logitheque de Paris

Toute la Micro Matériels & logiciels
Tous les Jeux Micro & Vidéo
Calcul, Téléphonie Librairie & Presse
Tous les Services Fnac

LE MONDE DE L'AMIGA

- Le Rendez-Vous des passionnés
- Toutes les nouveautés en français
- Des vendeurs spécialisés et reconnus

Le Forum Innovations :

Un espace de demonstration où spécialistes et journalistes vous présentent sur grand écran tous les types de produits présents à la Fnac Micro du mercredi au samedi.
Le programme est disponible à l'accueil du magasin et sur 3615 fnac

1 bd St-Germain 75005 Paris
Tél 44 41 31 50 Fax 44 41 31 79
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 20h
Métro Cluny RER St-Michel Parking Lagrange

fnac

SILICONE-DP

Spécialiste DP spécial de l'Amiga
12F la disquette, +7 gratuites toutes les 10
Des pros du DP AMIGA à votre service

Le plus grand choix de DP !

Nos packs de jeux : 50 disquettes de la collection ASC 120 des meilleurs jeux DP par pack 250 F port compris

Une collection exclusive de sation X pour les 100% amateur 10% français

Le meilleur livre d'initiation à l'Amiga

Envoi des commandes le jour même, exception en 48H
Catalogue DP ... surprises ... 8 F

Silicone-DP - 5 Bd des Arceaux 34000 MONTPELLIER
Frais de port 15 F par commande recommandée + 10 F

E.D.I. Tél. (1) 45 09 32 90 Fax (1) 45 09 12 93

DataFlyer 105 SQ ... NOUVEAU!
DataFlyer XDS 10F EXPANSION SYSTEME
DataFlyer XDS ... PROMO PROMO...
KCS DHD DRIVE Double lecteur de disquette HD (tous Amiga)
TECHNOSOUND TURBO II
M1230 XA (MICROBOTICS)
CD32 ... (NIGHT & OSCAR)

RENSEIGNEZ-VOUS ... SERVEUR MINITEL AU (1) 45 89 25 45

BON DE COMMANDE

Mon Amiga

E.D.I.
B.P. 28 ... 75623 PARIS CEDEX 13

Abonnement 11 N° + 1 jeu offert

Formule Amiga Dreamer

11 numéros + 11 disquettes : 350 francs

- le 11e numéro et sa disquette gratuit
- un logiciel de jeu parmi 10 grands hits gratuit
- vos petites annonces gratuites
- Et une surprise Psygnosis supplémentaire !

Formule CD Dreamer

11 numéros : 297 francs

- le 11e numero gratuit
- un CD de demo Microcosm gratuit
- vos petites annonces gratuites
- Et une surprise Psygnosis supplémentaire !

AMIGA DREAM

c o u p o n - r é p o n s e — n°7

Oui, je souhaite m'abonner à Amiga Dream à partir du numéro ....

❏ Je choisis la formule Amiga Dreamer (350 francs*) avec le jeu suivant
❏ Agony ❏ Amnios ❏ Aquaventura, ❏ Atomino, ❏ Bill's tomato game ❏ Carl Lewis, ❏ Carthage
❏ Cytron ❏ Leander ❏ Walker

❏ Je choisis la formule CD Dreamer (297 francs*) avec le CD de démo Microcosm.

nom .... prénom .... adresse ....

code postal .... ville ....

Je joins mon règlement de .... francs à l'ordre de Posse Press par ❏ Chèque bancaire, ❏ Chèque postal, ❏ Mandat.

Offre à renvoyer avant le 30 mai à Posse Press/Abonnements, 19 route de Vaugirard, 92190 Meudon

** Tarifs pour la France métropolitaine uniquement. Dom/Tom et étranger ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement.*

CD DREAM

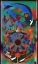
Spécial astuces + 10 jeux testés

Communicatrice, le retour

Compatibles Sega

Est-ce bien raisonnable ?

Bren in the USA



Pandora

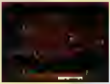
CD-64 ?

PC 32/0

BENEFACTOR

De l'action delirante par les auteurs de "Pinball Fantasies"!

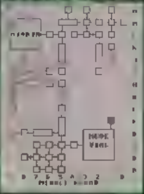
Pas de panique, il débarque!

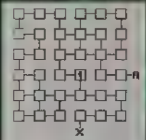


Psygnosis France 11 rue Bailly 92200 Neuilly-sur-Seine

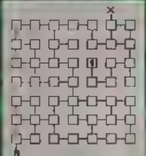
CD super soluces

MEDEVIAL MAZE
1 CASQUE

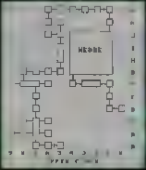


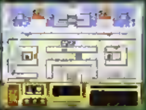


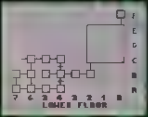
MIRROR MAZE
1 MORGAN

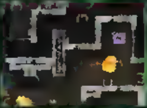


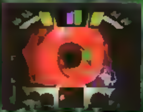
MEDGE MAZE
1 CADRAN SOLAIRE






F
E
D
C
B
A
7 6 5 4 3 2 1 0
LOWER FLOOR





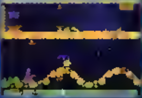
F.I.
CHOISISSEZ
3 jeux pour 80 francs
5 jeux pour 120 francs
7 jeux pour 160 francs
10 jeux pour 200 francs
MELTDOWN
PIPELINE III
Pollymort
Réservé aux adultes
X
FLOPPY INTERNATIONAL
(16) 83 90 28 00
NOM
PRENOM
RUE
VILLE
Frais de port
Total
GARANTIES
Ces jeux ont été sélectionnés parmi plus de 200 pour leur qualité.

The chaos engine

91% Action	
SON	15
GRAPHISME	17
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	17
DURÉE DE VIE	16

1 à 2 joueurs
notice en anglais

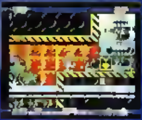
Fury of the furries



89% Action/réflexion	
SON	17
GRAPHISME	14
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	16

1 joueur
notice en français

Donk



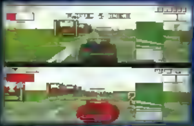
81%

Plates-formes

SON	15
GRAPHISME	12
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	16
DUREE DE VIE	13

2 joueurs
notice en français

Lotus trilogy



84%

Simulation auto

SON	17
GRAPHISME	14
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	16
DUREE DE VIE	14

1 à 2 joueurs
notice en français

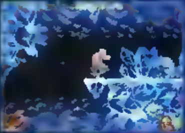
Mean arenas

72%	
SON	11
GRAPHISME	10
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	15
DUREE DE VIE	14
1 joueur notice en français	

Alien breed/Qwak

85%	
SON	12
GRAPHISME	13
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	15
DUREE DE VIE	15
1 à 2 joueurs notice en français	

Chuck rock



Plates formes	80%
SON	14
GRAPHISME	15
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	16
DUREE DE VIE	14

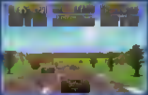
1 joueur
notice en français

Nick Faldo's golf

Simulation de golf	87%
SON	16
GRAPHISME	17
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	19
DUREE DE VIE	17

1 à 4 joueurs
notice en anglais

Project-X/F-17



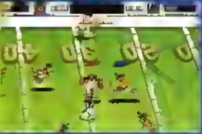
84%

Compil

SON	12
GRAPHISME	13
ANIMATION	14
JOUABILITE	15
DUREE DE VIE	15

notice en anglais

Brutal sports football



80%

Football

SON	16
GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	14
DUREE DE VIE	15

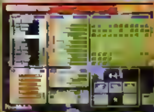
1 joueur
notice en français

Manchester UNITED

Premier LEAGUE CHAMPIONS

Amiga 500/Plus • Amiga 600
Amiga 1200 • CD32 • PC3 5 • PC CD ROM

KRISALIS



Les produits Natural Graphics sont éditées et supportés par CIS
14 Avenue HERTZ Europarc
33600 PESSAC France
Tél +33 57 891 148
Fax +33 56 362 846

AMIGA DREAM

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

N°7

CANON STUDIO

Célèbre logiciel d'impression pour imprimantes Canon (système minimum 2.0 nécessaire).

DOTZ

Adaptation micro de ce grand jeu d'écolier.

CALENDAR

Quel jour tombe le 1er janvier 2000 ?
Réponse avec ce calendrier perpétuel indispensable.

JEUX DE DES

3 jeux de dés de qualité commerciale.

HEMROIDS

Retrouvez le plaisir de l'authentique jeu d'arcade Asteroids.

1 Mo, documentation pages 6-7.